КНИГА СОВРЕМЕННОСТИ

DUNGEONS & DRAGONS

Всё, что необходимо для компании
по современному миру, в одной из
лучших в мире настольных ролевых игр

НА ОБЛОЖКЕ

М. Уэйн Миллер показал нам чародейку в дождливом переулке, готовую на пути к цели снести любого врага своими сетевыми ударами.

Содержание

Часть 1: Архетипы
Часть 2: Современное снаряжение
Часть 3: Индивидуальные опции
Часть 4: Новые заклинания
Часть 5: Существа
Приложение А Неигровые персонажи

Перевод

Над переводом этой книги для вас трудились:
Айвендил
Xattttta
Fraxinus Acer
Dragon of Shades
FtZ
И группа людей под гостевым аккаунтом DUNGEONS GUEST

Предупреждение: Я не несу ответственности за сделки с бандой кобольдов и незаконную покупку гранатомета без прохождения требуемого обучения и лицензии. Если спецназ ворвётся в ваш дом, то вы, вероятно, сделали что-то незаконное в этом городе, и за это вас должны посадить в тюрьму (вполне возможно, что использование гранатомета на улицах и является причиной ваших проблем с законом).

Часть 1: Архетипы

В этом разделе представлены новые архетипы для современной кампании как альтернатива архетипам из *Книги Игрока*. Уточните у своего Мастера - доступны ли они в вашей кампании.

Путь дикости Варваров

Ярость пылает в сердце каждого Варвара, словно горн, который управляет им на пути к величию. Однако разные варвары черпают свою силу из разных источников.

Путь дредноута

Вы безжалостная, разрушительная и непреодолимая сила. Когда дело доходит до драки, вы всегда на передовой. Дредноуты подходят к бою самым прямолинейным способом, редко имея при себе только один ствол и оставляя опустошённую дорогу позади. В разгар сражения вы рвёте и метаете с яростью, превосходящей любую другую, что можно увидеть на поле боя, устрашая врагов своей необузданностью.

Джаггернаут

Начиная с 3 уровня, выбирая этот путь, когда вы оказываетесь целью атаки или заклинания, если вы находитесь в состоянии ярости, вы можете реакцией добавить бонус урона от ярости к своему Классу Доспеха до конца хода. Кроме того вы получаете преимущество на все броски от сбивания с ног и перемещения против вашей воли.

Привлечь огонь

С 6 уровня вы можете реакцией отвлекать противников и убеждать их, что вы самая опасная цель в области. Выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 15 футов от вас и которое нападает на другое существо. Оно должно видеть и слышать вас, а так же преуспеть в спасброске Харизмы (Сл 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Харизмы) или атаковать вас, вместо прежней цели.

Телохранитель

С 10 уровне, когда вы находитесь в ярости, любое враждебное существо в 5 футах от вас имеют помеху на атаки против вас или другого персонажа с этой особенностью. Враг невосприимчив к этому эффекту, если он не видит и не слышит вас, или если не подвержен эффектам страха.

Разрушительная ярость

С 14 уровня, когда у вас остаётся половина или меньше хитов, пока в ярости, вы можете добавлять свой бонус урона от ярости также и к броскам атаки.

Коллегии Бардов

Путь барда - это общение. Барды ищут друг друга, обмениваются песнями и историями, хвастают достижениями, и делиться знаниями. Барды образуют свободные ассоциации, которые они называют коллегиями, чтобы облегчить свои собрания и сохранить традиции.

Коллегия Известности

Бардовская Коллегия Известности - это быть на глазах каждый день, во время работы в агентстве или организации ночью. Эти барды могут быть просто знаменитыми, потому что они такие, или возможно, они заслужили свой статус из-за того, что достигли.

Дополнительные навыки

Когда вы по достижении 3 уровня присоединяетесь к коллегии Известности, вы получаете владение навыками Обман, Выступление и Убеждение.

Обаятельная улыбка

Так же на 3 уровне, пока на вас нет никаких доспехов ваш КД равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Харизмы. Выберете один Обман, Выступление и Убеждение. Вы удваиваете бонус мастерства для любых проверок по отношению к этому навыку.
Вы узнаёте заклинания *Речь златоуста* и *Внушение*.

Неотразимое выступление

На 6 уровне бонусным действием вы можете потратить одно использование Бардовского вдохновения. Если вы делаете это, в следующую минуту вы можете накладывать заклинание Приказ, как заклинание первого уровня бонусным действием на несколько ваших ходов без использования слота заклинаний, количество раз, которым вы можете воспользоваться равно модификатору вашей Харизмы.
В дополнение всякий раз, когда любое из ваших заклинаний очарования заканчивается, пока вы используете эту особенность, существо или существа, затронутые заклинанием не понимаю, что они были очарованы вами, если вы хотите.

Предельная убедительность

С 14 уровня, когда вы совершаете проверки, основанные на Харизме, вы можете потратить одну кость Бардовского вдохновения. Бросьте кость Бардовского вдохновения и добавьте двойное значение броска к этой проверке. Вы можете решить делать это после броска кости, но до того как Мастер объявит результат.
Кроме того, существо использующее ваше Бардовское вдохновение, чтобы улучшить свои проверки основанные на Харизме, так же добавляет двойное значение кости к своим проверкам.

Городская магия

Многие классовые способности и заклинания в этой статье зависят от наличия вокруг персонажа городской среды для воздействия. С решения Мастера эти способности могут так же работать и в небольших городских зонах (вроде небольших поселков или пригородов). Однако, они не работают в зонах без или с небольшим количеством искусственных конструкций (как, к примеру, деревенька в лесу), независимо от количества жителей.

Божественный домен

Как жрец, вы выбираете один аспект из сферы вашего божества, чтобы подчеркнуть, и вам предоставляются полномочия связанные с этим доменом (подробнее об этом можно прочитать в *Книге Игрока*).

Домен Технологии

Боги технологий продвигают идеи изобретения, строительства и науки. Города электронные и механические устройства являются примером их идеалов, расширяя возможности каждого кто использует технологию от их имени.

Заклинания Домена Технологии

Уровень жреца	Заклинания
1	*Скольжение, Запитать/зарядить устройство**
3	*Волшебный замок, Электронное послание**
5	*Электромагнитный импульс*, Молния*
7	*Изготовление, Телеграфирующий шаг**
9	*Мгновенное соединение*, Синхронность**

*Звёздочкой отмечены Современные заклинания.

Бонусный заговор

При выборе этого домена на 1 уровне вы изучаете заговор *Сбой**, если ещё не знали его раньше.

Божественный Канал: Перезарядка

Начиная со 2 уровня вы можете использовать свой Божественный Канал для того, чтобы заряжать устройства потребляющие электричество.
Действием вы касаетесь своего священного символа и пробуждаете чистую энергию. Вы получаете очки энергии равные вашему уровню Жреца умноженному на 5, которые исчезнут через 2 часа или по окончанию короткого отдыха. Действием вы можете прикоснуться к электронному устройству и запитать его. Расходуя 1 очко энергии вы можете запитать среднее или более мелкое устройство на 10 минут, или расходуя 4 очка энергии запитать Большое или Огромное электронное устройство (также на 10 минут). Вы можете увеличить продолжительность используя больше очков энергии до максимума равному вашим оставшимся очкам энергии.

Городской строитель

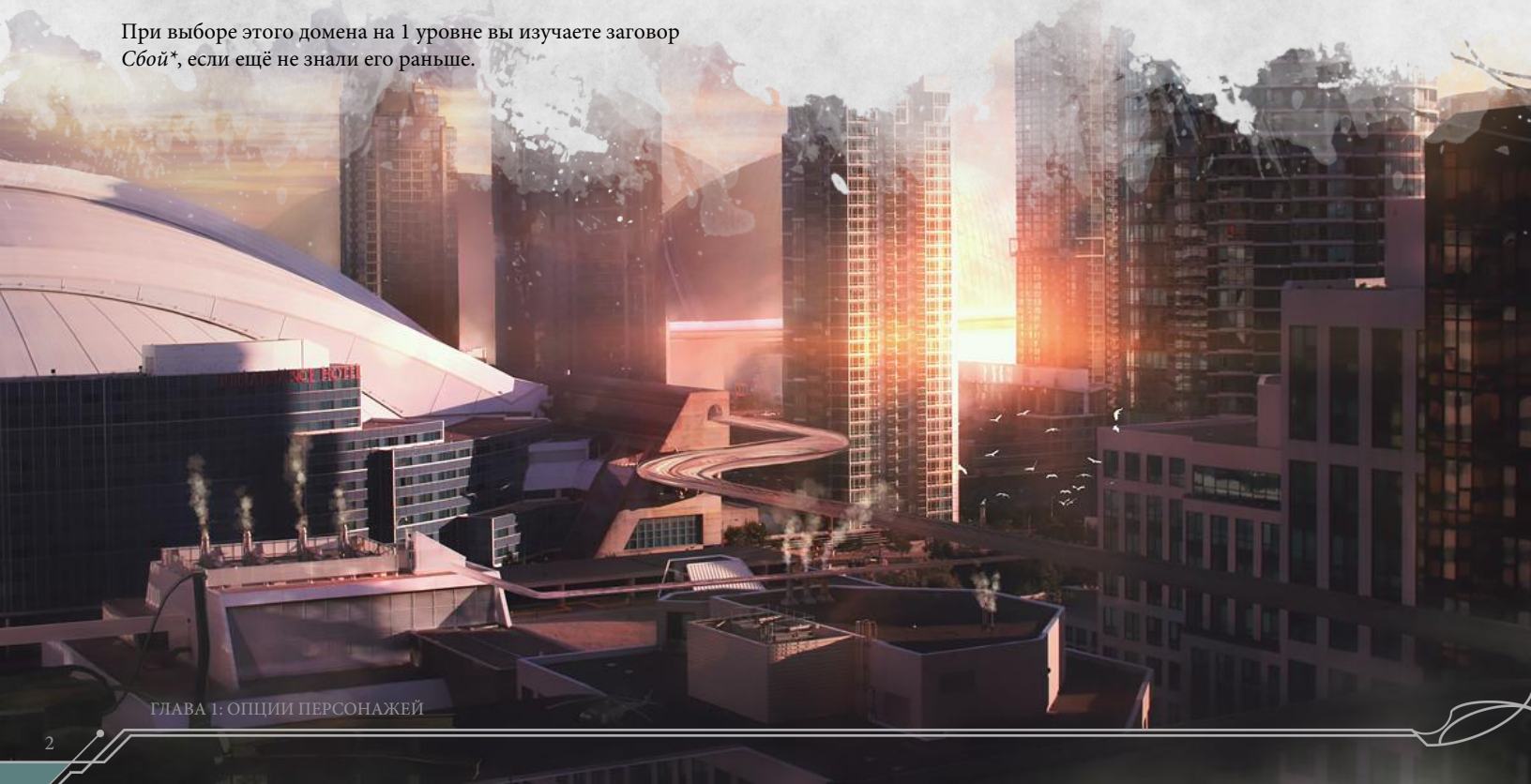
Начиная с 6 уровня, находясь в городской среде, вы считаетесь экспертно владеющим набором инженера и инструментами механика (добавляете двойной бонус мастерства на их использование).

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон звуком 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

Техножрец

На 17 уровне вы получаете сопротивление урону молнией и вы узнаёте заклинание *Пляшущая молния*, которое всегда подготовлено и считается доменным заклинанием для вас. Дополнительно, все ваши электрические устройства, которые работают от батарей или аккумулятора, не расходуют заряд при использовании.



Домен Города

Домен Города касается граждан, коммерции, трафика, и даже архитектура современнои
городского священника, центр современнои
смысл и дух сообщества, и самые серьезные враги города являются те, кто стремится нанести ущерб общему благу его граждан.

Заклинания Домена Города

Уровень жреца	Заклинания
1	*Понимание языков, Удалённый доступ**
3	*Найти транспорт*, Раскалённый металл*
5	*Призыв молнии, Защита от баллистики**
7	*Обнаружение существ, Синхронность**
9	*Общение с городом*, Отключение**

Бонусный заговор

При выборе этого домена на 1 уровне вы изучаете заговор *Вкл/выкл.*, если ещё не знали его раньше.

Бонусное владение

На 1 уровне вы осваиваете владение лёгким огнестрельным оружием и транспортом (наземным).

Сердце города

С 1 уровня, вы можете подключиться к духу сообщества находится в городе. Пока вы находитесь в городе, вы можете получить преимущество на одиночную проверку Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение), и вы считаетесь владеющим соответствующим навыком. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1). Вы восстанавливаете все использования после завершения длительного отдыха.

Божественный Канал: Духи Города

Начиная со 2 уровня, вы можете призвать Божественный Канал города на помощь. Действием вы поднимаете ваш святой символ и вся городская техника в 30 футах от вас либо работает идеально, либо полностью выключается (на ваш выбор). Кроме того, каждое враждебное существо в 30 футах от вас должно сделать спасбросок Харизмы. При провале, существо сбито с ног или схвачено (на ваш выбор) естественными преградами, такими как опутывающие провода, вода из гидранта, обваливающийся асфальт и т.д. Схваченное существо может действием вырваться проверкой Атлетики или Акробатики против вашей Сл заклинаний.

Этот эффект проявляется только на местном уровне и затрагивает лишь коммуникации в пределах 30 футов от вас. Определять из наличие и количество, а также сопутствующие физические эффекты должен Мастер.

Наблюдатель

Начиная с 6 уровня, ваша осведомлённость в городской среде достигает сверхестественных уровней. Пока вы в городе, вы считаетесь владеющим навыками Внимательность и Проницательность и удваиваете ваш бонус мастерства на эти проверки.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия психической энергией горожан вашего города. Один раз за каждый ваш ход, попав по существу оружейной атакой вы можете нанести дополнительно 1к8 психического урона цели. На 14 уровне это урон возрастает до 2к8.

Экспресс-транзит

На 14 уровне, вы можетет использовать маршруты общественного транспорта чтобы мгновенно перемещаться в другие точки города. Начиная с автобусной остановки, станции поезда или метро вы можете мгновенно телепортироваться на другую остановку этого транспорта. После использования этой способности вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать её снова.

Круг Друидов

Хотя их организация и невидима для большинства посторонних, друиды являются частью общества, которое охватывает крупные территории, игнорируя политические границы. Все друиды номинально являются членами этого друидического общества, хотя некоторые личности настолько изолированы, что они никогда не видели высокопоставленных членов общества и не участвовали в собраниях друидов.
В местном масштабе друиды собираются в круги, которые разделяют определённые взгляды на природу, равновесие и путь друида.

Круг Города

Городские друиды охраняют и поддерживают баланс между природой и цивилизацией. Друиды этого круга не отвергают технологии и металл, но довольно прагматичны в технике, что используют. Этот круг считает, что раз уж металлы приходят из земли, то и у них есть естественное место в мире.

Дополнительные навыки

Начиная со 2 уровня вы получаете владение пистолетами (включая пистолеты-пулемёты).

Металлический Дикий Облик

Кроме того на 2 уровне, когда вы используете Дикий Облик, ваш облик сделан из металла и предметов городского обихода, более походя на конструкта, чем на зверя. Пока вы трансформированы в зверя, ваш КД увеличивается на ваш бонус мастерства, а показатель Телосложения вашей формы выше обычного на 2.
Начиная с 6 уровня показатель Телосложения дикой формы увеличивается на 4.

Разум конструкта

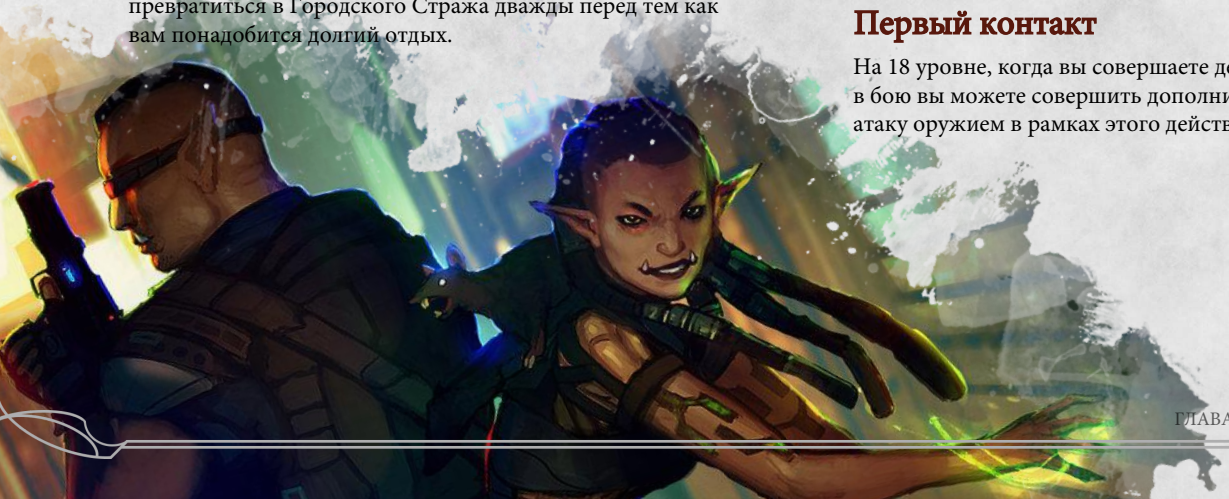
С 6 уровня, пока вы превращены в зверя вы считаетесь конструктом, вы получаете +1 к броскам атаки и ваши атаки считаются магическими для преодоления сопротивления и иммунитета к не магическим атакам и урону.
На 8 уровне бонус атаки увеличивается до +2.

Страж города

На 10 уровне, вы можете использовать дикий облик, чтобы стать Городским Стражем (стр. 27) на 1 минуту. После использования этой особенности вы должны окончить долгий отдых, чтобы использовать её снова.

Настоящий конструкт

На 14 уровне вы не можете быть очарованы, парализованы, стать окаменевшим или отравленным, и вы получаете иммунитет к урону ядом и психическому урону.
Дополнительно вы можете использовать дикий облик, чтобы превратиться в Городского Стража дважды перед тем как вам понадобится долгий отдых.



Воинский архетип

Разные воины выбирают разные подходы к совершенствованию их боевого мастерства. Воинские архетипы отражают ваш подход, которому вы решили следовать.

Коммандос

Коммандос - солдат элитной легкой пехоты или специалист особого назначения, ориентированный на нападение или нетрадиционные сложные задачи. Коммандос отличаются от других специалистов тем, что они в основном действуют в открытом бою, занимаются фронтовой разведкой и рейдерством, а не дальней разведкой и действиями в тылу врага.

Тактическая помощь

Начиная с того момента, когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, бонусным действием вы можете дать преимущество союзнику на следующей проверке способности или броске атаки против противника, которого вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Вы можете использовать эту функцию количество раз, равное вашему бонусу мастерства, прежде чем завершить короткий отдых.

Планирование наперёд

Начиная с 7 уровня, потратив час, изучая карту, план или нечто подобное, не более 13-километровой зоны, вы узнаёте о двух фактах на ваш выбор из следующих:

- Доступ (пароль для попадания в закрытую зону, местонахождение ключ-карты, незапертые входная дверь или окно).
- Альтернативные маршруты (вентиляция, проход по подвалу, крыше или подобное).
- Тайник (свой человек оставляет 20 фунтов обмундирования в месте на ваш выбор. Обмундирование может быть как для вас, так и для ваших союзников).
- Слежение (местонахождение камер, комнаты охраны, количество охраны, металлодетекторы и так далее).

В дополнение пока вы находитесь в области которую исследовали вы имеете преимущество на броски Инициативы на следующие 12 часов или пока вы используете эту черту повторно.

Дополнительный боевой стиль

На 10 уровне вы можете выбрать второй боевой стиль.

Быстрый удар

Начиная с 15 уровня вы знаете, как променять точность на быстрые удары. Если у вас есть преимущество на атаку с оружием против цели в ваш ход, вы можете проигнорировать его, чтобы сделать дополнительную атаку против той же цели бонусным действием.

Первый контакт

На 18 уровне, когда вы совершаете действие Атака в первом ходу в бою вы можете совершить дополнительную дальнобойную атаку оружием в рамках этого действия.

Монастырские традиции

Большинство монастырей практикуют только одну традицию, но имеют несколько чтений традиции и наставлений для каждого монаха согласно его или её способностям и интересам.

Путь ган-фу

Монахи пути Ган-фу это мастера изощрённых перестрелок в ближнем бою, которые напоминают классические рукопашные схватки, в которых вместо холодного оружия используют огнестрельное.
Столп ган-фу - использование огнестрельного оружия так, как конструкторы не предполагали его использовать. Стрелять держа оружие во всех руках, обычно в прыжке вбок. Стрелять из за спины и использовать огнестрельное оружие как рукопашное оружие, это обычное явление в ган-фу.

Техника Ган-фу

Когда вы выбираете эту традицию на 3 уровне, вы получаете владение тяжёлыми пистолетами и пистолетами-пулемётами. Это оружие становятся монашеским оружием для вас и вы получаете следующие преимущества:

- Нахождение в пределах 5 футов от враждебного существа не вызывает помеху на броски дальних атак огнестрельным оружием.
- Сразу после того, как вы совершаете действие Атака на вашем ходу для безоружной атаки, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы совершить дополнительную дальнюю атаку огнестрельным оружием бонусным действием.

Контрвыстрел

С 6 уровня когда враг промахивается по вам броском рукопашной атаки вы можете реакцией совершить одну дальнобойную атаку оружием с помощью огнестрельного оружия по атакующему. После того, как вы используете эту особенность, вы не можете использовать её снова пока не закончите короткий отдых.

Мастерство Ган-фу

На 11 уровне вы получаете владение автоматами и тактическими шотганами. Также они начинают считаться монашеским оружием.
Также, когда вы поражаете цель огнестрельным оружием, которое является монашеским оружием, вы можете потратить 1 единицу ци, чтобы заставить оружие нанести дополнительный урон по цели, равный вашей кости боевых искусств. Вы можете использовать это функцию только один раз в ход.

В яблочко

На 17 уровне ваше мастерство с огнестрельным оружием даём вам необыкновенную точностью. Когда вы совершаете бросок атаки с огнестрельным монашеским оружием и промахиваетесь вы можете перебросить его. Вы можете использовать это умение только один раз в ход.

Священная клятва

Когда вы получаете 3 уровень, вы даёте клятву, навсегда связывающую вас, как паладина. До этого момента вы были в подготовительной стадии, следуя по пути, но ещё не дав присягу.

Клятва Виджиланте

Эта клятва направлена на устранение целей во имя правосудия. Хотя полиция могла бы назвать их убийцами, простой народ предпочитает, чтобы в городе были мстители, известные как виджиланте.

Догматы Виджиланте

Следующие достоинства являются общими для всех паладинов, даже если положения и законы могут быть разными в каждом конкретном случае:

Правосудие в твоих руках. Иногда необходимо выйти за рамки закона, чтобы добиться справедливости для поддержания порядка.

Охоться. Ищи тех, кто может причинить вред невинным, даже если они прячутся.

Устранять виновных. Виновные должны быть уничтожены для порядка, чтобы невинные жили в мире.

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания Клятвы Виджиланте

Уровень паладина	Заклинания
3	*Порча, Обнаружение добра и зла*
5	*Удержание личности, Область истины*
9	*Ускорение, Разговор с мёртвыми*
13	*Отилюков упругий шар, Поиск существа*
17	*Подчинение личности, Удержание чудовища*

Божественный канал

Когда вы принимаете клятву на 3 уровне, вы получаете следующие две особенности Божественного Канала. **Охотник на зло.** Вы можете использовать ваш Божественный Канал, чтобы ударить с божественной точностью существо. Когда вы совершаете бросок атаки вы также можете использовать Божественный Канал и получить +10 бонус к броску. Вы можете использовать это умение когда увидите результат броска, но до того как Мастер скажет результат. **Кара виноватых**. Действием вы можете показать священный символ и произнести слова молитвы, используя божественный Канал. Выберете одно существо в пределах 30 футов от вас, которое вы можете видеть. это существо должно совершить спасбросок Мудрости. При провале существо получает помеху на броски атаки до конца вашего следующего хода. Кроме того существо может совершить только действие или бонусное действие в свой следующий ход.

Аура бдительности

С 7 уровня вы и все дружественные существа в 10 футах от вас не могут быть застигнуты врасплох. На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Уличный дозор

Начиная с 15 уровня находясь в городской среде, вас нельзя очаровывать и у вас есть преимущество на броски инициативы.

Вечная бдительность

На 20 уровне как действие, вы становитесь сущностью истинного и божественного суда. На 1 минуту вы получаете следующие преимущества:

- Вы преимущество на броски атаки, против существ, которые нападали на вас или дружественное существо в последнюю минуту.
- Вы можете бонусным действием использовать Кару Виноватых один раз в раунд, без использования вашего Божественного Канала.

Архетип Следопыта

Через дебри следопыты собираются вместе, чтобы сформировать конклавы— свободные ассоциации, члены которых имеют схожие взгляды о том, как лучше всего защитить природу от тех, кто её разоряет.

Конклав Теневых Охотников

Теневые Охотники - это следопыты, исследователи, искатели потерянных вещей и людей - особенно тех, которые не хотят быть найденными. Теневой Охотник знаком со всеми современными криминалистическими методами слежения за объектами, но так же доверяет магическими и сверхъестественными методами.

Избранная цель

С 3 уровне вы можете обозначить существо как вашу цель. Вам не нужно знать лично цель и вы можете знать существо только по его действиям или характеристики, например "орк, ограбивший банк" или "гнолл, что возглавлял тюремный побег". Вы не можете назначать существо с которым вступили в бой и как только вы выбираете цель, Вы должны подождите 24 часа, прежде чем выбрать другую. Существо, которое вы выбрали считается вашим избранным врагом.

Без следов

С 7 уровня вы получаете преимущество на проверки Скрытности в избранной местности или городской среде. Дополнительно, пока вы преследуете свою цель, вы можете двигаться скрытно в нормальном темпе и враги имеют помеху на проверки Восприятия, чтобы отследить вас.

Игра в догадки

На 11 уровне вы можете за действие потратить одну ячейку заклинаний следопыта, чтобы определить, правильны ли предположения, догадки или подозрения. Когда вы это делаете, вы должны заявить утверждение (например: "он покинул здание" или "Мэр - злой человек"). Затем Мастер бросает процентные кости. Существует шанс 70% + 1% за уровень следопыта, получить ответ на догадку. Если бросок успешен, Мастер сообщает игроку, было ли утверждение верным, ложным, нейтральным, или "оба". "Оба" ответа возможны для расплывчатых предположений. например "мэр - злой человек"- может быть правдой - "мер злой", и ложью - "он не человек". "неизвестно" - ответ на вопросы, которые не имеют немедленного ответа.
Мастер определяет, является ли догадка настолько очевидной, что бросок не требуется, или настолько расплывчатой, что шансов на успех нет. Предчувствие не является правдой с точки зрения закона и не является доказательством в суде. Это очевидный факт, но только для Теневого Охотника. Нахождение доказательств того что "мэр - свежеватель разума" потребует дополнительных усилий. Вы можете воспользоваться этим умением равное вашему модификатору мудрости количество раз. Вы восстанавливаете все затраченные использования по окончанию длинного отдыха.

Найти цель

На 15 уровне вы получаете сверхъестественную способность знать, где находится ваша цель. Потратив 1 непрерывную минуту на концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании), вы получаете понимание, местоположения целевого существа, если оно находится трех милях от вас. Если оно движется, вы понимаете направление движения. Эта способность применяется только к целевому существу, и не раскрывает позиции, состояния или присутствие кого угодно вокруг цели.
После использования этой способности нужно совершить короткий или длинный отдых, чтобы использовать ее снова.

Пересмотренный Следопыт

Если вы играете, используя пересмотренного следопыта из Unearthed Arcana, вы также получаете черту Дополнительная атака. Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Архетип Плута

У плутов много общих черт, включая их концентрацию на совершенствовании навыков, их выверенный и смертоносный подход к бою, и их выдающиеся рефлексы. Но разные плуты направляют эти таланты в разные воплощаемые архетипы. Ваш выбор архетипа является отражением вашей направленности, не обязательно свидетельствующей о выбранной профессии, но описывающий методы, которые вы предпочитаете.

Лазутчик

Лазутчик может проникнуть туда, куда другие и не мечтают, найти то, что он ищет, и вернуться снова, ускользая или уклоняясь от любого, кто попытается его остановить. Лазутчик является мастером скрытности, взлома и проникновение, и высотной работы.

Дополнительные владения

Начиная с 3 уровня вы получаете владение набором маскировки и инструментами хакера.

Подметание

Начиная с 3 уровня, вы знаете как обыскать окружающее вас пространство так, как остальные даже и подумать не могли бы.

Вы можете использовать бонусное действие, полученное от способности Хитрое Действие чтоб совершить действие Поиска. Вы также получаете преимущество при проверках на поиск: сигнализаций, устройств наблюдения, путей побега, и всяческих дорогих предметов, которые можно легко припрятать и унести.

Знаток проникновений

На 9 уровне, ты получаешь равное модификатору ловкости количество Костей проникновения, это кости к8. Вы восстанавливаете все потраченные кости проникновения по окончанию длинного или короткого отдыха. Вы можете потратить кость проникновения, добавив ее значение к результатом проверок, которые перечисленный ниже. Вы можете потратить кость после совершения основной проверки, но обязательно до того, как Мастер объявит успешен бросок или нет.

- Всякий раз когда вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность).
- Всякий раз когда вы совершаете бросок атаки будучи скрытым.
- Всякий раз когда вы совершаете проверку использования, обезоруживания или починки на электронные или механические устройства.

Инженер

На 13 уровне вы понимаете как работают машины и электрические приборы. Вы получаете преимущество на проверки использования, обезвреживания, или починки электрических или механических устройств.

Также, если вы провалили попытку дезактивировать ловушку, бомбу, или сигнализацию вы можете реакцией избежать срабатывания эффектов (активация ловушки, взрыв бомбы, срабатывание тревоги). Вы можете использовать эту способность один раз между короткими отдыхами.

Мастер Проникновений

На 17 уровне, ваша Кость Проникновения стает к10, и вы можете потратить до двух костей проникновения на одну проверку, вместо одного. Также, каждый раз, когда вы делаете проверку используя инструменты, обращению с которыми вы не обучены, вы можете добавить к проверке половину бонуса мастерства.

Чародейское происхождение

Различные чародеи имеют различное врождённое происхождении своей магии. Хотя существует множество вариантов, большинство из них делится на достаточно крупные категории.

Сеть

Ваша врождённая магия исходит из энергии громоздких сетей по всему миру, где каждое устройство подключено к интернету. Возможно постоянное использование этой сети через подключенные к интернету устройства дали вам ваши силы.

Социальная сеть

Начиная с 1 уровня, ваша связь позволяет вам получать информацию без труда. Всякий раз когда вы совершаете проверку Интеллекта, чтобы узнать или получить информацию о ком-то или чем-то, вы можете использовать модификатор Харизмы вместо этого.

Сетевой удар

Когда вы выбираете этот источник на первом уровне, вы за бонусное действие можете получить на минуту следующие преимущества.

- Когда вы наносите урон заклинанием, вы можете изменить тип урона, на урон молнией.
- Любое существо в радиусе 30 футов от вас, которое вы видите, и которое попадает по вам атакой, получает урон молнией равный вашему модификатору Харизмы.
- Воспользоваться этой способностью можно один раз между короткими отдыхами.

Магический фаервол

На 6 уровне всякий раз когда вы оказываетесь целью, заклинания, требующее спасброска - вы можете реакцией потратить 1 единицу чародейства и совершить этот бросок с преимуществом.
Если вы становитесь целью дальнобойной атаки заклинанием вы можете использовать реакцию и потратить 1 единицу чародейства, чтобы она совершалась с помехой.

Метамагическая ошибка

На 14 уровне, когда вы накладываете заклинание используя ячейку 4 уровня или выше, вы можете применить один из следующих метамагических вариантов, если вы его знаете: Аккуратное, Далёкое, Усиленное, Далёкое или Неуловимое заклинание. Вы можете использовать эту метамагическую опцию бесплатно.

Сетевая перегрузка

Начиная с 18 уровня, когда вы применяете заклинание, требующего одного броска атаки по одной цели вы можете потратить до 4 очков чародейства, чтобы причинить дополнительно 1к10 урона от электричества за каждое очко чародейства.

Потусторонний Покровитель

Существа, которые служат покровителями колдунов, могущественные жители других плоскостей существования - не боги, но почти богоподобные в своей силе. Различные покровители дают свой доступ колдунам к различным силам и заклинаниям, а также ожидают значительных одолжений взамен.

Сверхразум

Ваш покровитель - очень мощный и независимый Искуственный Интеллект. Вы не совсем уверены, откуда он взялся: некоторые колдуны говорят, что он был зародился сам, как грядущий повелитель сети, другие говорят, что он был создан многочисленными взаимодействиями в цифровом мире.

Расширенный список заклинаний

Сверхинтеллект позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Дополнительные заклинания Сверхразума

Уровень заклинания	Заклинания
1	*размагничивание*, машинная невидимость**
2	*чтение данных*, трансляция текста**
3	*электромагнитный импульс*, отключение**
4	*магический глаз, хождение по проводам**
5	*мгновенное подключение*, синхронность**

*Современные заклинания помечены звёздочкой.

Сверхъестественный хакер

Начиная с 1 уровня вы получаете владение инструментами хакера и когда вы делаете проверку Интеллекта, чтобы использовать электронное устройство, вы можете использовать модификатор Харизмы вместо этого.

ИИ-слуга

Также на 1 уровне вы получаете помощь в виде механического конструкта приводимым в действие собственным ИИ. Этот ИИ принимает форму гуманоида, имеет игровые параметры и он всегда подчиняется вашим командам, которые вы сможете дать через смартфон, ноутбук или иное электронное устройство.

ИИ-слуга

Крошечный конструкт, нейтральный

Класс доспеха 13
Хиты 5 (2к4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
4 (-3)	11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)

Иммунитет к урону Яд
Иммунитет к состояниям Очарованный, Отравленный
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 1к4 урон электричеством, и цель должна совершить спасбросок Телосложния Сл 10 или стать Парализованной на 1к4 раундов.

Бонусным действием вы можете отдать команду вашему ИИ чтобы он оставил физическая форму и переместился в электронное устройство в пределах 100 футов от вас, которые вы можете видеть, позволяя вашему ИИ использовать это устройство. ИИ может добавить ваш бонус мастерства на любые проверка Интеллекта, связанные с использованием электронных устройств.
Вы можете прочитать подробнее о подключении и использовании устройства ниже в секции "Использование Электронных Устройств" в этом дополнении.
Если ИИ убит, вы можете создать новые через 8 часов непрерывной работы и 10 зм на материалы.

Цифровое соединение

На 6 уровне вы можете использовать свое действие чтобы сконцентрироваться и на одну минуту объединить свой ум с вашим ИИ. Это позволит вам переместится в, и использовать, любое электронное устройство, в пределах 100 футов от вас, которое вы можете видеть всю продолжительность работы способности, или пока концентрация не будет прервана (так, будто концентрация была на заклинании). Способность восстанавливается за длинный или короткий отдых.
Также, вы можете сотворить любое, имеющее тег техномагическое, заклинание через свой ИИ.

Взлом заклинаний

На 10 уровне вы можете бонусным действием потратить одну ячейку заклинания и получить на одну минуту сопротивление урону наносимому от заклинаний.

Взлом существа

Начиная с 14 уровня, вы можете взломать существо, которое можете видеть, в 30 футах от вас, ослабляя его защиту и делая более уязвимым для магии. Существо, которое вы выбираете, должно совершить спасбросок Интеллекта. При провале оно получает помеху на спасброски против заклинаний, и получает двойной урон от заклинаний в течении 1 минуты. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.
Эта способность восстанавливается после завершения длинного отдыха.

Призрак из машины

Вы заключили сделку с сущностью, по-видимому полностью цифровой. Будь это сумасшедший ИИ или дух почившего хакера, Призрак из машины обладает свойствами, не поддающимися описанию.

Расширенный список заклинаний

Призрак Машины позволяет вам выбрать из расширенного списка заклинаний, когда вы получаете новые заклинания чернокнижника. Следующие заклинания добавлены в список чернокнижника для вас

Дополнительные заклинания

Уровень заклинания	Заклинания
1	*Непогрешимое реле, Удалённый доступ*
2	*Мистическое хакерство, Цифровой фантом*
3	*Сбить настройки, Невидимость для камер*
4	*Призыв инфобота, Бэкдор системы*
5	*Отключение*, Синхронность**

Бонусное владение

На 1 уровне вы получаете владение инструментами хакера.

Всплеск информации

Также на 1 уровне вы получаете способность временно приводить компьютеризированные устройства в негодность. Действием вы можете выбрать целью подобное устройство в 30 футах от вас. Если это устройство держат или активно используют живые существа, то такое существо должно сделать спасбросок Интеллекта против вашей Сл заклинаний. При провале, устройство перестаёт функционировать до конца вашего следующего хода. Если устройство не держат и не используют, Мастер делает спасбросок без бонуса и с помехой. Некоторые защищённые и экранированные устройства могут игнорировать помеху (на усмотрение Мастера). Когда вы используете способность, вы не можете использовать её снова, до того как закончите короткий отдых.

Пройти по проводам

Начиная с 6 уровня вы получаете способность путешествовать на короткие дистанции по электрическим проводам, линиям данных или телефонным кабелям. Бонусным действием вы можете дотронуться до устройства или сокета соединённого с сетью и телепортироваться к другому девайсу или сокету этой сети в пределах вашего зрения. Когда вы использовали эту способность, вы не можете использовать её снова до короткого или длинного отдыха.

Личное шифрование

Начиная с 10 уровня вы научились применять ваше прирождённое знание шифрования к вашим мыслям, воспоминаниям и присутствию. Вы получаете преимущество на спасброски против любого магического метода обнаружения вашего присутствия или чтения мыслей. Для подобных эффектов, не требующих от вас спасброска, но требующих проверки способности от заклинателя, проверка будет с помехой.

Техновирус

На 14 уровне вы получаете способность инфицировать тело гуманоида живой схемой. Вы можете использовать действие чтобы совершить атаку ближнего боя по гуманоиду используя свой модификатор атаки заклинаниям. Цель должна совершить спасбросок Телосложения против вашей Сл заклинаний во время того как техно-органический вирус распространяется по её телу. При провале цель получает 8к10 психического урона или половину этого урона при успехе. Кроме того, если цель провалила бросок, вы можете использовать действие, чтобы дать ей команду, так же как при использовании заклинания приказ. Цель получает помеху на спасбросок против этой команды. Вы можете приказывать цели в любое время до тех пор, пока она заражена.
После того как вы использовали эту способность, вы не можете использовать её снова, пока вы не закончите полный отдых, после чего цель исцеляется от техновируса. Инфекция также может быть исцелена заклинанием малое восстановление.

Новая инвокация
Мистический стрелок

Требования: Договор Клинка

Вы можете создавать оружие пакта, являющееся простым или боевым стрелковым оружием, и вы можете превращать магическое огнестрельное оружие в оружие договора.

Магические традиции

Самые распространенные магические традиции в мультивселенной вращаются вокруг школы магии. Волшебники на протяжении веков каталогизировали тысячи заклинаний, сгруппированных по категориям называемые школами.

Школа Техномантии

Новый мир приносит новые возможности, как слияние волшебного и мирского создает новые схемы. Техномаг сочетает в сете возрастающую силу магии и глубокое понимание технологии. Техномаг обладает списком творимых заклинаний и получает новые способности, объединяющие магию и механизмы.

Маг-Технократ

Начиная с выбора этой школы на 2 уровне, вы изменяете свою книгу заклинаний на электронную книгу, наполненную магией. Это позволяет вам сохранять на ней заклиная в специальном формате с расширением ".spellfiles".
Деньги и время, которое вы должны потратить на копирование заклинаний в свою электронную книгу уменьшаются вдвое.

Эмпатия к машинам

Также, на 2 уровне, вы получаете владение в одним из перечисленных наборов инструментов: инженера, хакера, механика. Дополнительно, когда вы совершаете проверки характеристики с выбранными инструментами, вы можете дважды добавить свой бонус мастерства к броску.

Программа заклинания

На 6 уровне вы можете создавать заклинания 5 круга или ниже, когда касаетесь электронного устройства. Когда вы делаете это, вы расходуете ячейку заклинания, но ни один из эффектов заклинания не возникает. Однако, теперь заклинание запрограммировано в устройство для дальнейшего использования, если только предмет уже не содержал заклинание от этой способности. Когда вы программируете его, вы определяете метод активации заклинания, вроде определенного слова или щелчка переключателя, или чего-то подобного.
После этого существо, обладающее Интеллектом не менее 6, может действием активировать это заклинание. Существо должно знать метод активации для сотворения заклинания (например: можно запрограммировать заклинание *Ускорение,* которое наложится на существо, которое нажмет комбинацию Ctrl+Alt+H на клавиатуре). Заклинания, которые требуют концентрации, и размещенные в устройствах, не могут активироваться, пока вы концентрируетесь на другом заклинании.
Когда вы программируете заклинания таким образом, они должны быть использованы в течении 8 часов. По истечении этого времени магия теряется. Запрограммированное заклинание также теряется, если устройство разрушено, или после длинного отдыха.
Как только вы использовали эту способность, вы не сможете использовать ее повторно, до окончания длинного отдыха.

Заклинания онлайн

На 10 уровне, вы можете творить заклинания через электронные устройства, вроде планшетов, смартфонов, камер, компьютеров. Если заклинание требует, чтобы заклинателя видели, значит цель должна видеть вас как заклинателя, если для работы заклинания цель должна слышать заклинателя, цель должна слышать вас. Расстояние определяется от заклинателя к устройству и от второго устройства до цели. Вы видеть, или иным образом мочь определить местонахождение цели.
Вы можете использовать эту способность только для наложения заклинаний, нацеленных на конкретное существо.
Вы можете использовать эту способность столько раз, сколько ваш модификатор интеллекта (минимум один). Вы восстанавливаете затраченные использования за длинный отдых.

Загрузка заклинаний

На 14 уровне вы можете загрузить временные заклинания в вашу электронную книгу, чтобы наложить их один раз. Когда вы подготавливаете заклинания вы можете выбрать четыре заклинания 4 круга или ниже, которые вы знаете. Эти заклинания не учитываются в общем количестве заклинаний, что вы подготавливаете и вы можете наложить каждое из них один раз, без затрат ячейки пока не окончите длинный отдых.

Часть 2: Современное снаряжение

Броня

Броня скрытого ношения. Стандартный жилет многих полицейских подразделений обеспечивает максимальную защиту, которую можно получить от брони, которую можно носить под одеждой целый день. Он может остаться скрытым, но обычно заметен любому, кто присмотрится.
Штурмовая броня. Обеспечивает максимально достижимую защиту. Состоит из бронежилета, зашиты шеи, паха, рук, ног, шлема. Основные защитные элементы керамические. Тяжелая и громоздкая, эта броня одевается офицерами тактических отделений, которые отправляются на опасные штурмы.
Армейская пехотная броня. Разработана для улучшения связи, интеграции и боевой эффективности армейского персонала. Улучшения включают модернизированный бронежилет, шлем с встроенным фонарем, интегрированные системы связи и монитор для глаза (инфракрасные очки).
Кожаная куртка. Это, по сути, просто тяжёлая кожаная байкерская куртка.
Облегчённый жилет. Лёгкий тактический бронежилет, предназначенный для длительного использования спецназовцами и силами, готовыми к потенциальной атаке. Эта броня жертвует степенью защиты для хоть какого-то комфорта - по крайней мере, по сравнению с другими тактическими бронежилетами.
Лёгкий шпионский жилет. Разработан для работы глубоко под прикрытием и создан так, чтобы владелец не казался вооружённым или бронированным. Представляет собой футболку с вшитыми полосами лёгкого защитного материала.
Бронежилет спецназа. Как тактический жилет, но также включает защиту паха, шеи, и керамические плиты на грудь и спину. Эта броня обеспечивает дополнительную защиту в сражениях с сильно вооруженными противниками.
Тактический жилет. Стандартный бронежилет полицейских из тактических подразделений. обеспечивает полную защиту туловища и состоит из самой лучшей, из доступных видов, мягкой брони.
Жилет скрытого ношения. Этот жилет покрывает большую часть туловища, и защищает лучше лёгкого шпионского жилета, но его также легче обнаружить. Лучше всего его использовать, когда доспехи должны оставаться невидимыми, но владельца не будут очень внимательно изучать.

Свойства брони

Следующая броня дает некоторое снижение повреждений (СП) от колющих повреждений, наносимых огнестрельным оружием.
Лёгкий шпионский жилет. СП 2 от колющего урона огнестрельного оружия.
Прошитая кевларом куртка. СП 2 от колющего урона огнестрельного оружия.
Шпионский жилет. СП 2 от колющего урона огнестрельного оружия.
Жилет скрытного ношения. СП 3 от колющего урона огнестрельного оружия.
Облегчённый жилет. СП 3 от колющего урона огнестрельного оружия.
Тактический жилет. Сопротивление колющему урону от огнестрельного оружия.
Бронежилет спецназа. Сопротивление колющему урону от огнестрельного оружия и СП 2 от режущего урона.
Армейская пехотная броня. СП 5 от режущего урона и колющего урона огнестрельного оружия.
Штурмовая броня. Сопротивление колющему урону огнестрельного оружия и режущему урону.
Тактический щит. СП 3 от колющего урона огнестрельного оружия.

Броня	Цена	Класс доспеха (КД)	Сила	Скрытность	Вес
Лёгкая броня					
Толстая куртка	5 зм	11 + мод. Ловкости	—	Помеха	6 фнт.
Кожаная куртка	10 зм	11 + мод. Ловкости	—	—	4 фнт.
Лёгкий шпионский жилет *	45 зм	11 + мод. Ловкости	—	—	2 фнт.
Прошитая кевларом куртка *	50 зм	12 + мод. Ловкости	—	—	8 фнт.
Шпионский жилет *	75 зм	13 + мод. Ловкости	—	—	3 фнт.
Средняя броня					
Жилет скрытного ношения *	75 зм	13 + мод. Ловкости (макс. 2)	—	—	4 фнт.
Облегчённый жилет *	500 зм	14 + мод. Ловкости (макс. 3)	—	—	8 фнт.
Тактический жилет *	1,500 зм	15 + мод. Ловкости (макс. 2)	Сил 10	Помеха	10 фнт.
Тяжёлая броня					
Бронежилет спецназа *	1,500 зм	15	Сил 10	Помеха	15 фнт.
Армейская пехотная броня *	2,000 зм	17	Сил 13	Помеха	10 фнт.
Штурмовая броня *	2,500 зм	18	Сил 13	Помеха	20 фнт.
Щиты					
Тактический щит *	100 зм	+2	—	—	6 фнт.

Оружие

Здесь приводится усреднённый список современного оружия, которое вы можете использовать в своих приключениях.

Свойства оружия

Многие виды оружия обладают особыми свойствами так как показано в таблице ниже.

Автоматическое. Каждое существо в области 10-футового куба, в пределах нормальной дистанции, должно преуспеть в спасброске Ловкости (Сл 12 + бонус мастерства, если есть владение этим оружием) или получить полный урон оружия. За это действие используется 10 единиц боеприпаса и на него нельзя подействовать никакими "специальными выстрелами" или атаками от черты Эксперт в огнестреле.

Очередь. Каждое существо в области 15-футового куба, в пределах нормальной дистанции, должно преуспеть в спасброске Ловкости (Сл 12 + бонус мастерства, если есть владение этим оружием) или получить полный урон оружия. За это действие используется 15 единиц боеприпаса и на него нельзя подействовать никакими "специальными выстрелами" или атаками от черты Эксперт в огнестреле.

Скрываемое. У вас есть преимущество на проверки Ловкости рук для скрывания этого оружия.

ББ. Это оружие особо эффективно для ближнего боя. Вы получаете преимущество на броски атаки по целям, которые находится в пределах 20 футов от вас.

Перезарядка. Оружие может выстрелить количество раз, равное числу перезарядки, после этого вам нужно перезарядить потратив действие или бонусное действие для перезарядки. Вы должны иметь одну свободную руку чтобы перезарядить огнестрельное оружие.

Огонь на подавление

Из любого огнестрельного оружия можно вести огонь на подавление. За действие вы выстреливаете до 10 единиц боеприпаса в область 10 футового куба, который находится в радиусе досягаемости оружия. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Мудрости (Сл 8 + количество выпущенных боеприпасов) или быть испуганным вами до конца вашего следующего хода. Если существо преуспело в спасброске, оно невосприимчиво к огню на подавление на ближайшие 24 часа.

Вариантный урон от огнестрельного оружия

Если вы считаете, что огнестрел наносит слишком мало (или слишком много) урона, вы можете увеличить или уменьшить его урон на 1 кубик.

Оружие	Цена	Урон	Вес	Свойства
Простое рукопашное оружие				
Дубинка, полицейская	15 зм	1к6 дробящий	2 фнт.	Фехтовальное, лёгкое, особое
Дубинка, металлическая	10 зм	1к6 дробящий	2 фнт.	Фехтовальное, лёгкое
Дубинка, оглушающая	20 зм	1к4 электричество	1 фнт.	Фехтовальное, лёгкое, особое
Шест для отлова	10 зм	—	8 фнт.	Досягаемость, особое
Карманный нож	3 зм	1к4 колющий	1 фнт.	Скрытое, фехтовальное, лёгкое, метательное (дист. 20/60)
Простое дальнобойное оружие				
Дротикомёт	150 зм	Особое	3 фнт.	Боеприпас (дис. 40/120), перезарядка 1
Пистолет, лёгкий	200 зм	2к6 колющий	3 фнт.	Боеприпас (дис 60/180) лёгкое, перезарядка 12
Пистолет, карманный	250 зм	2к4 колющий	1 фнт.	Боеприпас (дис 20/60) скрытый, легкий, перезарядка 7
Револьвер	250 зм	2к8 колющий	2 фнт.	Боеприпас (дис 50/150) перезарядка 6
Винтовка, охотничья	500 зм	2к10 колющий	8 фнт.	Боеприпас (дис 180/540) перезарядка 1, двуручное
Дробовик, двуствольный	500 зм	2к8 колющий	7 фнт.	Боеприпас (дис 30/90), ББ, перезарядка 2
Тазер	100 зм	Особое	2 фнт.	Боеприпас (дис 15/35), особое
Воинское дальнобойное оружие				
Гранатомёт	750 зм	Особое	12 фнт.	Боеприпас (дис 40/120), тяжелое, перезарядка 6, двуручное
Ручной пулемёт	750 зм	2к10 колющий	20 фнт.	Боеприпас (дис 100/300), автоматический, тяжелый, перезарядка 120, двуручное
Пистолет, автоматический	350 зм	2к6 колющий	3 фнт.	Боеприпас (дис 60/180), очередь, лёгкое, перезарядка 20
Пистолет, тяжелый	300 зм	2к8 колющий	3 фнт.	Боеприпас (дис 60/180), перезарядка 7
Винтовка, снайперская	650 зм	2к10 колющий	8 фнт.	Боеприпас (дис 180/540), перезарядка 8, двуручное
Винтовка, штурмовая	600 зм	2к8 колющий	8 фнт.	Боеприпас (дис 100/300), очередь, перезарядка 30, двуручное
Дробовик, тактический	550 зм	2к8 колющий	7 фнт.	Боеприпас (дис 30/90), ББ, перезарядка 6, двуручное
Автомат	500 зм	2к8 колющий	6 фнт.	Боеприпас (дис 80/240), очередь, перезарядка 30, двуручное

Особое оружие

В этом разделе описано оружие с особыми правилами или требующее пояснений.

Полицейская дубинка, "телескопопическая". Это оружие можно сложить, чтоб его было легче прятать. Сложенную дубинку нельзя использовать как оружие но это дает ей свойство Скрываемое. Разложить или собрать "телескоп" - свободное действие.

Оглушающая дубинка (электорошокерная). Имеет 5 зарядов. Когда вы попадаете по существу оглушающей дубинкой, вы можете потратить один заряд. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения (Сл 10) или стать парализованной до начала вашего следующего хода. Дубинку нужно заряжать, тратя одну батарею после использования последнего из пяти зарядов.

Дротикомёт. Этот пневматический пистолет стреляет иглами и работает от воздушного компрессора. Сама игла не наносит повреждений, но впрыскивает в цель любой яд. Каждый дротик стоит 5 см, флакона с ядом хватает для заряжания трех дротиков. Больше про яды в главе 8 *Книги Мастера* и дополнительной литературе.

Гранатомёт. Это оружие позволяет метать осколочные, дымовые или газовые гранаты на расстояние до 120 футов. Вы можете прицелится в существо. При попадании вы нанесете 1к6 дробящего урона существу, после чего сработает граната, наносящая свой собственный урон.

Палка-ловилка. Существо с размером не превышающим Большого, по которому попали палкой-ловилкой становится опутано, пока его не освободят. Палки-ловилки не влияют на бесформенных существ. Существо может потратить действие для совершения проверки Силы Сл 10, при успехе освобождая себя или другое существо в пределах своей досягаемости.
Когда вы используете действие, бонусное действие или реакцию для атаки палкой-ловилкой, вы можете совершить только одну атаку, независимо от того, сколько атак у вас есть.

Револьвер. Поскольку персонаж должен вставлять в барабан каждый патрон один за другим, перезарядка этого оружия требует действия.

Тазер. Существо пораженное тазером получает 1к4 урона электричеством и должно преуспеть в спасброске Телосложения (Сл 15) или стать парализованным до начала вашего следующего хода. Вы можете использовать действие в последующих своих ходах, чтобы нанести еще 1к4 урона электричеством и удерживать цель парализованной еще 4 хода. Аккумулятор нужно будет перезарядить, используя одну батарею, после пяти выстрелов.

Взрывчатые устройства

Название	Цена	Вес
Световые	60 зм	1 фнт.
Осколочные	50 зм	1 фнт.
Пластиковая взрывчатка	50 зм	1 фнт.
Дымовые	25 зм	1 фнт.
Слезоточивый газ	40 зм	1 фнт.
Термитные смеси	40 зм	1 фнт.
Белый фосфор	50 зм	1 фнт.

Взрывные устройства

Некоторые взрывчатки можно купить как в виде гранат, так и в виде закладываемой взрывчатки, в зависимости от формы выпуска, взрывчатка будет иметь различные свойства.

Гранаты

- При использовании граната считается воинским дальнобойным оружием (дис. 30/60). Если от гранаты требуется спасбросок, Сл 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства.
- Газовые гранаты используют свою собственную Сл.

Закладываемая взрывчатка.

- Для каждого куска взрывчатки нужен свой собственный детонатор.
- Сложность спасброска от закладываемой взрывчатки 12.

Светошумовая граната

Светошумовая граната - нелетальное взрывное устройство которое используют чтобы временно дезориентировать врага. Она производить ослепительную вспышку и громкий "взрыв" не причиняя при этом необратимых ранений.
Граната. Действием персонаж может бросить светошумовую гранату в выбранную точку. Каждое существо в пределах 20 футов от этой точки должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, при провале получая нелетальный урон 2к6 излучением и 2к6 звуком, и становясь глухим и ослеплённым до конца вашего следующего хода. При провале на 5 и более существо также становится оглушённым.
При успехе существо получает лишь половину урона и не претерпевает других эффектов.

Осколочная граната

Это устройство при детонации рассеивает вокруг летальные осколки. Корпус, как правило, делают из твёрдого синтетического материала или из стали, которые при детонации разрывает на острые осколки.
Граната. Действием персонаж может бросить гранату в выбранную им точку. Каждое существо в 20 футах от этой точки должно совершить спасбросок Ловкости, получая 4к6 колющего урона при провале, или половину этого урона при успехе.
Растяжка. При взрыве каждое существо в 20 футах от гранаты должно совершить спасбросок Ловкости, получая 4к6 колющего урона при провале, или половину этого урона при успехе.

Пластиковая взрывчатка (пластид)

Пластиковая взрывчатка это мягкая, легко формирующаяся руками масса взрывчатого материала. Пластид особенно подходит для разрушения взрывом препятствий и укреплений. применяется саперами, инженерами и бандитами. Его можно разделить, сформировать, обернуть. объединить с другими кусками и типами взрывчатки.
Закладывание. Каждое существо в пределах 5 футов от взрывчатки должно совершить спасбросок Ловкости, получая 3к6 колющего урона при провале, или половину этого урона при успехе. Предметы и строения получают двойной урон. Упаковки пластида можно объединять и комбинировать, чтоб они взорвались одновременно. Каждый дополнительный фунт пластида увеличивает урон на 1к6 (максимум 10к6) и радиус на 5 футов (до максимум в 20 футов) .
Также, когда вы комбинируете два или большее куска, вы можете изменить взрыв радиусом на взрыв конусом (вы должны сразу определить область конуса).

Дымовая граната

Дымовые гранаты используются как маркеры, сигнальные устройства, во время применения устройств "земля-земля", "воздух-земля". Для маркирвоания целей и зон посадки-высадки. Для создания скрывающих дымовых завес. При покупке дымов есть возможность выбрать цвет дыма.
Граната. Действием персонаж может метнуть дымовую гранату в выбранную им точку. Спустя раунд после приземления появляется облако дыма, создающее сильно заслонённую местность с радиусом 20 футов. Умеренный ветер (по крайней мере, 10 миль в час) разгоняет дым за 4 раунда, сильный ветер (20 или больше миль в час) разгоняет его за 1 раунд.

Слезоточивый газ

Действие слезоточивого газа вызывает раздражение слизистых оболочек глаз, носа, рта, легких. Вызывает чихание, кашель, затруднение дыхания, боль в глазах, временную слепоту.
Граната. Действием персонаж может бросить гранату в выбранную им точку. Спустя раунд после приземления граната испускает облако слезоточивого газа, который создаёт 20 футов сильно заслоненной области. Он рассеивается через минуту, хотя умеренный ветер (не менее 10 миль в час) рассеивает дым за 4 раунда, а сильный ветер (20 и более миль в час) рассеивает его за 1 раунд. Любое существо, начинающее свой ход в газе, считается ослеплённым и должно пройти спасбросок Телосложения со Сл 15 или стать недееспособным. Существо в противогазе автоматически преуспевает в спасброске.

Термитные смеси

Технически термит не взрывается. Однако он создаёт очень высокую температуру (до 2700°C), что позволяет проплавить или сжечь всё, к чему прикреплен термит.
Закладка. Каждое существо, которое заканчивает свой ход в пространстве горения термита, должно сделать спасбросок Ловкости получив 6к6 огненного урона при провале, или половину при успехе. Горение длится 1 минуту и дает яркий свет в 5 футах и тусклый свет еще на 5 футов. Термит наносит удвоенный урон объектам и строениям.

Белый фосфор

Устройства с белым фосфором используют заряд взрывчатого вещества для разбрасывания горящего белого фосфора в радиусе взрыва.
Граната. Действием персонаж может бросить гранату в выбранную им точку. Каждое существо в пределах 10 футов от этой точки должно совершить спасбросок Ловкости, получая 2к6 огненного урона при провале или половину при успехе. Спустя раунд после приземления граната испускает облако белого фосфора, который создаёт сильно заслоненную область в радиусе 10 футов. Она рассеивается через минуту, хотя умеренный ветер (не менее 10 миль в час) рассеивает дым за 4 раунда, а сильный ветер (20 и более миль в час) рассеивает его за 1 раунд. Любое существо, которое начинает свой ход в этом газе считается ослеплённым и должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 1к6 огненного урона при провале или половину при успехе.

Аксессуары

Большинство образцов огнестрельного оружия можно оснастить одним или несколькими аксессуарами. Каждый аксессуар совместим с определёнными разновидностями оружия.
Комбинированные модули. Комбинированный модуль - многофункциональный гаджет, который сочиняет в себе лазерный прицел и тактический фонарь. Вы можете использовать бонусное действие, чтобы отключить его.
Пока у вас включён лазерный прицел, вы получаете бонус +1 к броскам атаки этим огнестрельным оружием.
Пока у вас включен тактический фонарь, он даёт 40-футовый конус яркого сета и ещё 40 футов тусклого света.
Совместимость с оружием: пистолеты, винтовки, дробовики, автоматы. Вы не можете добавить его к оружию, на котором уже установлен лазерный прицел или тактический фонарь.
Скрытая кобура. Скрытая кобура разработана, чтобы скрывать оружие от чужих взглядов. Крепится, в основном, на пояс или под мышку. Пока оружие находится в кобуре, оно получает свойство Скрытое. Персонаж может носить до трёх скрытых кобур – две под мышками, и одна на поясе.
Совместимость с оружием: дротикомёты, пистолеты, револьверы, тазеры.
Складные сошки. Сошки ставят на оружие, чтобы обеспечить передний упор и уменьшить колебания отдачи. Они обычно устанавливаются на длинноствольном оружии, вроде снайперских винтовок. Сошки позволяют операторам удобнее размещать оружие, на земле или парапете, позволяют меньше утомляться, повышают точность и устойчивость.
Вы должны действием установить или собрать сошки. Установив сошки вы получаете преимущество на выстрелы с дистанцией дальше 100 футов. Для установки сошек вы должны лежать или быть в другом устойчивом стрелковом положении. Если у вас установлены сошки и вы при этом стреляете от бедра, вы получаете помеху на атаки.
Совместимость с оружием: винтовки и ручные пулемёты.
Лазерный прицел. Небольшой лазер, который крепится так, чтобы испускаемый им видимый лазерный луч, шёл параллельно стволу и помогал целится. Цвет лазера может быть красным или зелёным. Пока у вас включён лазерный прицел, вы получаете +1 к броскам атаки этим огнестрельным оружием. Лазер включается или выключается бонусным действием.
Оружейная совместимость: пистолеты, винтовки, дробовики, автоматы. Нельзя добавить если на оружии уже есть комбинированный модуль или тактический фонарь.
Лазерный прицел, инфракрасный. Этот лазерный прицел использует инфракрасные диоды для создания невидимой для глаз точки, которую видно только при помощи инфракрасных устройств. Пока у вас включён этот прицел вы получаете +1 к броскам атаки этим оружием, если носите инфракрасные очки. Лазер включается или выключается бонусным действием.
Оружейная совместимость: Пистолет, винтовка, дробовик, автомат. нельзя добавить если на оружии уже есть комбинированный модуль или тактический фонарь.

Аксессуары

Предмет	Цена	Вес
Аксессуары для огнестрельного оружия		
Комбинированный модуль	550 зм	1 фнт.
Потайная кобура	5 зм	1/2 фнт.
Складные сошки	100 зм	1 фнт.
Лазерный прицел	500 зм	1/2 фнт.
Лазерный прицел, инфракрасный.	600 зм	1/2 фнт.
Заряжатель	2 зм	1/2 фнт.
Прицел, x2	100 зм	1/2 фнт.
Прицел, x4	200 зм	1/2 фнт.
Прицел, x8	400 зм	1 фнт.
Прицел, тепловой	1,000 зм	2 фнт.
Глушитель	200 зм	1 фнт.
Тактический фонарик	10 зм	1/2 фнт.
Боеприпасы		
Боеприпасы для пистолета (20)	2 зм	1/2 фнт.
Боеприпасы для винтовки (20)	3 зм	1 фнт.
Боеприпасы для дробовика (20)	3 зм	1 фнт.
Боеприпасы для ручного пулемёта (20) зм gp		1 фнт.
Особые боеприпасы		
Кислотный (10)	+100 зм	—
Разрывной (для дробовика) (10)	+5 зм	—
Криогенный (10)	+100 зм	—
Огненный(10)	+100 зм	—
Освящённый (10)	+100 зм	—
Посеребрёный (10)	+100 зм	—
Шоковый (для дробовика) (10)	+50 зм	—
Детонаторы		
Дистанционный, радио	20 зм	—
Дистанционный, проводной	15 зм	—
Таймер	5 зм	—
Датчик давления	10 зм	—
Датчик приближения	15 зм	—
Датчик движения	5 зм	—
Вспомогательное		
Батарея	1 см	—
Бинокль	15 зм	1 фнт.
Кейс/дипломат	25 зм	2 фнт.
Фотокамера	40 зм	1/2 фнт.
Видеокамера	80 зм	1/2 фнт.
Компас	1 зм	—
Компьютер	500 зм	18 фнт.
Ноутбук	500 зм	5 фнт.

Предмет	Цена	Вес
Смартфон	100 зм	—
Генератор ЭМИ-помех	1,000 зм	1 фнт.
Огнетушитель	25 зм	2 фнт.
Фонарик	10 зм	1 фнт.
Сварочные очки	500 зм	—
Противогаз	500 зм	1 фнт.
ГЛОНАСС/GPS	800 зм	1 фнт.
Сумочка/барсетка	2 зм	1 фнт.
Инфракрасный ПНВ	1,000 зм	1 фнт.
Люминесцентная палочка	2 см	1/4 фнт.
Зажигалка	5 см	—
Металлоискатель	500 зм	2 фнт.
Перцовый баллончик	1 зм	1/2 фнт.
Пластиковая бутылка (1 литр)	2 см	2 фнт. (полная)
Спальный мешок	5 зм	1 фнт.
Гарнитура	1 зм	—
Планшет	250 зм	1 фнт.
Рация	20 зм	1 фнт.
USB флешка 64 Гб	20 зм	—
Часы	10 зм	—

Прицел. Прицелы используются для увеличения нормальной дистанции оружия, что позволяет стрелять дальше без помех за дистанцию. В зависимости от прицела на оружии вы увеличиваете нормальный диапазон на конкретное значение, как показано в таблице ниже.

Прицел	Увеличение дистанции
x2	50%
x4	100%
x8	200%

Оружейная совместимость: Ручные пулемёты, винтовки, дробовики, автоматы. На единицу оружия можно добавить только один оптический прицел.

Прицел, тепловой. Тепловой прицел - устройство которое объединяет термальную камеру и прицельную сетку. Он создает визуальное отображение местности, основанное на температуре объектов и существ. Это позволяет легко обнаружить источник тепла, например существо. Этот прицел считается за x4 и его можно использовать в темноте и при свете.

Оружейная совместимость: Лёгкие пулеметы, винтовки, дробовики, автоматы. На единицу оружия можно добавить только один оптический прицел.

Заряжатель. Заряжатель содержит 6 пуль на кольце, в положении, которое отвечает каморам в барабане револьвера, позволяя вставить все пули одновременно. Используя заряжатель с подготовленными пулями, можно перезарядить револьвер за бонусное действие.

Оружейная совместимость: револьверы.

Глушитель. Глушитель крепят к стволу огнестрельного оружия и оно уменьшает (но не убирает полностью) шум и дульную вспышку, которые появляются при стрельбе. Когда вы совершаете дальнобойную атаку из оружия с глушителем, ваше местоположение не раскрывается автоматически, если вы прятались. Любое существо в 20 футах от стреляющего оружия может услышать выстрел, но не обязательно именно в том месте, где стреляли. Глушитель надевается или снимается за действие.
Оружейная совместимость: Пистолеты, винтовки, дробовики, автоматы.
Тактический фонарик. Создает 40-футовый конус яркого света и 40-футовый конус тусклого света. Бонусным действием его можно включить или выключить.
Оружейная совместимость: Пистолеты, винтовки, дробовики, автоматы. Нельзя повесить на оружие, на котором уже есть комбинированный модуль или лазерный прицел (обычный или инфракрасный).

Специальные боеприпасы

Стихийные заряды снаряжены неким химическим или алхимическим материалом, вроде фосфора (огонь) или святой воды (освящённый). Когда он поражает цель, снаряд разрушается, выпуская материал прямо в цель. Когда вы поражаете существо кислотными, криогенными, огненными пулями, вы дополнительно наносите 1к4 соответствующего типу боеприпаса урона.
Когда вы попадаете по исчадию или нежити святым боеприпасом, вы наносите дополнительно 1к6 урона излучением.
Разрывные патроны для дробовиков предназначены для разрушения дверных засовов, замков, петель, без риска рикошета или незапланированного убийства из за прошивших двери пуль, как это может быть, когда используют обычную картечь. Такие заряды наносят двойной урон дверям.
Посеребрёная амуниция подчиняется правилам из главы 5 *Книги Игрока*.
Шоковые заряды к дробовику это дальнобойные беспроводные электрошоковые пули. Они наносит урон электричеством при попадании, и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, или стать парализованным до начала вашего следующего хода.

Детонаторы

Каждое заложенное взрывное устройство нуждается в детонаторе. Детонаторов есть несколько типов: ручные, автоматические, и таймеры, которые взрывают через определенное время.
Дистанционный детонатор, радио. Действием вы можете детонировать заряд удалённо на расстоянии до 1 километра.
Дистанционный детонатор, проводной. Действием вы можете детонировать заряд удаленно, если вы находитесь в пределах 300 метров от него.
Таймер. Во время закладывания взрывчатки с таймером, вы определяете, через сколько раундов или минут она взорвется, максимум 10 минут.
Датчик давления. Заложенная взрывчатка с нажимным триггером взорвется, когда на детонатор наступят.
Датчик приближения. Когда вы закладываете взрывное устройство с детонатором на приближение, оно взрывается, когда существо заходит в область взрыва. При установке такого детонатора, вы можете уменьшить радиус обнаружения до минимума в 5 футов.
Датчик движения. Взрывчатка присоединена к 20-футовой растяжке, и когда существо срывает растяжку, взрывчатка взрывается. Существо может сделать проверку Восприятия, чтобы заметить провод со Сл 12.

Вещи

Эта секция описывает вещи, для которых нужны правила или пояснения.
Батарея. Электрическая батарея это устройство из одной или нескольких электрохимических ячеек , которые соединены и предназначены для запитки электрических устройств. Каждая батарея восстанавливает 5 потраченных зарядов из любого электрического оружия.
Бинокли. Увеличивает вдвое объект, на который через него смотрят.
Кейс. Сделан из кожи или пластика. Имеет механические замки, для которых нужен ключ или код.
Генератор помех (глушилка). Устройство глушения имеет 10 зарядов. Действием вы можете потратить один заряд и включить глушилку, это отключит камеры и оборвет все входящие и исходящие беспроводные сигналы, вроде мобильной связи, радиодетонаторов, Wi-Fi и т. д. Глушилка затрагивает 100 футов вокруг себя, одно включение работает 5 минут.
Огнетушитель. Огнетушитель имеет 10 зарядов. За действие можно потратить один заряд, чтобы затушить 5-футовую область пожара.
Фонарик. Портативный ручной электрический свет. У фонарика 5 зарядов. Бонусным действием можно потратить один заряд чтобы включить фонарик который на один час создает 60-футовый конус яркого света и 60-футовый конус тусклого. Бонусным действием можно выключить фонарик.
Сварочные очки. Разработаны чтобы защищать глаза от любых ослепляющих эффектов и яркого света. При использовании сварочных очков вы защищены от любого ослепляющего эффекта, вызванного молнией.
Противогаз. Используется для защиты пользователя от вдыхаемых загрязняющих веществ и токсичных газов. Маска формирует герметичное укрытие для носа и рта,и может также закрывать глаза и другие уязвимые части лица. При ношении противогаза вы имунны к вдыхаемым ядам.
ГЛОНАСС/GPS. Предоставляет информацию о геолокации и времени посредством спутникового приемника в любом месте на земле или вблизи земли, на которые есть линия видимости четырёх или больше спутников.
Инфракрасные очки. Инфракрасные очки имеют 10 зарядов. За бонусное действие можно потратить один заряд и включить их на 10 минут. Теперь вы можете видеть в тусклом свете в пределах 60 футов от вас, как ярком свете, а в темноте , как в тусклом свете. Вы не различаете цветов в темноте, цвет получаемого изображения монохромный (оттенки зелёного или синего).
Химический фонарь. Это полупрозрачные пластиковые трубки в которых изолированно содержатся вещества, которые при смешивании начинают излучать свет. Это эффект хемилюминесценции, поэтому для него не нужно внешнего источника энергии. Цвет света можно выбирать, обычно красный, синий, или зеленый.
За бонусное действие можно активировать согнув палочку и получить на час яркий свет в 20-футовом радиусе и тусклый в ещё на 20 футов. Такую палочку можно использовать единожды, когда она активирована, её нельзя отключить.
Зажигалка. У зажигалки 20 зарядов. Можно потратить один заряд и создать пламя на одну минуту. Этот огонь излучает яркий свет на 5 футов и тусклый свет ещё на 5 футов.
Металлоискатель. Ручной портативный датчик который засекает куски и кусочки металла в и на земле. У металлоискателя 10 зарядов. За действие вы можете потратить один заряд для получения, на 10 минут, преимущества на проверки Восприятия, которые вы совершаете для поиска металлов.

Перцовый баллончик. Существо в пределах 10 футах от вас должно преуспеть в спасброске Телосложения (Сл 15) или стать ослепленным на 1к4 раундов. Любое существо, на котором очки или нечто, защищающее глаза, автоматически проходит проверку. Спрей можно использовать только один раз.

Рация. Ручной портативный радиоприемопередатчик. Много раций используют один и тот же канал, одновременно передавать может только одна рация, слушать могут все рации. Передатчик обычно находится в режиме приема, когда пользователь хочет говорить, нажимает кнопку. Дальность работы раций 20 футов.

Новый набор экипировки

Набор смельчака (10 зм). Содержит рюкзак, компас, фонарик, 5 химических фонарей, зажигалка, пластиковая бутылка, 10 пайков, и спальный мешок. К рюкзаку привязано 50 футов пеньковой веревки.

Инструменты

Инструменты помогут сделать то, что нельзя сделать без них. Тут новые современные инструменты, которые можно использовать.

Инструменты

Вещь	Цена	Вес
Шпионский набор	100 зм	12 фнт.
Набор инженера	50 зм	8 фнт.
Набор судмедэксперта	50 зм	8 фнт.
Инструменты хакера	80 зм	6 фнт.
Инструменты механика	50 зм	8 фнт.

Набор инженера. Этот набор включает паяльный пистолет, провода, зажимы, пассатижи, и различные инструменты для диагностики. Владение этим комплектом позволяет добавлять бонус мастерства к любой проверке навыков которую вы делаете для ремонта электрических устройств и обезвреживания заложенной взрывчатки.

Набор судмедэксперта. Конверт для улик, стерильные тампоны, дистиллированную воду, пломбы/ленты для защиты улик, материал для отлива отпечатков ног/подошв, средства индивидуальной защиты, пробирки, и другие разнообразные инструменты для сбора улик на месте преступления, не портя их. Владение этим комплектом позволяет вам добавить бонус мастерства к любой проверке способностей, которую вы делаете для расследования любой области или тела, которое рассматривается с точки зрения криминалистики.

Инструменты хакера. Этот набор содержит аппаратное и программное обеспечение, необходимое для обеспечения доступа к большинству компьютерных систем и электронных устройств, вроде автоматического сканера портов, комбекеров для захвата баннеров, футпринтинга, SQL-инъекций, поисковики уязвимостей в веб приложениях, инструменты для DDoS-атак и сниффинга. Владение инструментами хакера позволяет вам добавить бонус мастерства к любым проверкам Интеллекта, которые вы делаете для подключения или использования компьютерных систем или электронных устройств.

Инструмент механика. Этот набор включает базовые инструменты которые нужны для починки машин и мотоциклов.

Набор шпиона. Этот набор включает в себя вещи вроде детектора камер, усилителя звучания, небольшой камеры и микрофона, генератор шума, детектор и трекер частот и мобильной связи. Для использования некоторых предметов этого набора может понадобится компьютер смартфон или планшет.

Отключение устройств

Персонаж может попытаться отключить устройство защиты, вроде электрического забора, датчика движения, камеры видеонаблюдения, или сигнализации. Использование набора инженера, если есть владение им, позволяет бонус мастерства к этой проверке.
Персонаж должен иметь доступ к отключаемому устройству, а Сл назначает Мастер в зависимости от устройства (отключения сигнализации банка сложнее отключения камеры на автостоянке). Если устройство мониторят, скорее всего факт отключения будет замечен.

Обезвредить взрывчатку

Действием персонаж может попытаться обезвредить бомбу чтобы избежать взрыва. Сл обезвреживания равна Сл спасброска от неё (12 если закладывал бомбу не сапёр). Используя набор инженера позволяет персонажу с владением этим набором, добавить бонус мастерства к проверке обезвреживания.
Успех: детонатор поломан, бомбу можно забрать.
Провал: бомба взрывается. Персонаж не может обезвреживать бомбу с триггером на приближение по понятным причинам. Персонаж может определить тип детонатора с безопасной дистанции проверкой Восприятия.

Ремонт устройств

Проверки ремонта нужны для починки сложных электронных или механических устройств. Использование набора инженера, позволяет персонажу владеющему им, добавлять к проверкам бонус мастерства. Сл устанавливает Мастер. Обычно простой ремонт имеет Сл от 5 до 10 и требует не более пары минут, сложный ремонт Сл не менее 15 и может потребовать несколько часов для завершения.
На усмотрение Мастера, некоторые ремонты могут потребовать траты денег на запчасти или новые компоненты. Стоимость этих частей в золотых рана Сл ремонта.

Ограничение доступа к предметам

Для некоторых вещей понадобятся лицензии на владение или эксплуатацию, которые выдаются организациям или частным лицам. В таком случае персонажу нужно приобрести лицензию, чтобы юридически легально владеть предметом. Определение, какие вещи каких лицензий требуют, прерогатива Мастера.
Четыре уровня ограничений.
1. Лицензированный. Владелец должен получить лицензию, чтобы владеть или эксплуатировать объект на законных основаниях.
2. Ограниченный. Объектом разрешено владеть только специальным, квалифицированны лицам, или организациям.
3. Военный. Продаётся только полицейским или военным.
4. Нелегальный. Объект незаконен для все, кроме конкретных, строго отрегулированных обстоятельств.

Приобретение лицензии

Как правило, персонаж должен получить лицензию до покупки требующего её объекта. Законные дилеры не будут продавать подлицензионные вещи особам без лицензии.

Покупка лицензии

Уровень	Цена	Время
1 (Лицензированный)	50 зм	1 день
2 (Ограниченный)	250 зм	2 дня
3 (Военный)	750 зм	3 дня
4 (Нелегальный)	1,500 зм	4 дня

Чёрный рынок

Альтернативно, персонажи могут получить желаемое в обход получению лицензии. Первым местом для такого обхода будет чёрный рынок. Персонаж, который хочет закупиться на чёрном рынке должен преуспеть в проверке Анализа со Сл 15 + уровень ограничения, чтоб найти нужного торговца.

Использование электронных устройств

Обычно работа на компьютере не требуют проверок. Однако, некоторые конкретные действия требуют проверки навыка Компьютер (Интеллект), например когда требуется найти файл в незнакомой сети, преодолеть защиту устройства, наладить удалённое управление устройством, подменить существующие программы и т.п.

Обход защиты устройства

Когда персонаж пытается подключится к электронному устройству, то обычно будет защищено программами безопасности или защитными системами. Персонаж может провести проверку навыка Компьютер чтобы попытаться отключить защиту и получить доступ к устройству. Если есть инструменты хакера и владение ими, вы можете использовать их вместо навыка Компьютера.
Сл устанавливается качеством охранной системы, как указано в таблице.

Уровень охраняемости	Сл
Минимум	15
Средний	20
Чрезвычайный	25
Максимум	30

Если проверка провалена, охранная система немедленно предупреждает администратора о несанкционированном доступе. Администратор может попытаться идентифицировать взломщика или отключить ему доступ к системе, проводя встречную проверку Интеллекта с использованием инструментов хакера. Если взломщик преуспевает, администратор проваливается, и взломщик может попытаться совершить ещё одну попытку преодолеть охранные системы. Если проверка провалена, сессия прервана и взломщик не может снова пытаться обойти охрану ближайшие 24 часа.

Деградировать ПО

Персонаж может попытаться уничтожить или изменить программу электронного устройства так, чтоб работать стало трудно или невозможно. Есть три связанных с этим действия.

- **Вырубить устройство.** Это простое отключение устройства. Его возможно перезапустить за 1 минуту без совершения проверки.
- **Повредить ПО.** Накладывает помеху на все проверки Интеллекта, совершаемые при использовании этого устройства, пока его не починить.
- **Снести ПО**. Делает устройство непригодным для использования пока не будет восстановлено ПО.

Деградируемое ПО	Сл	Время
Вырубить устройство	10	1 минута
Повредить ПО	15	10 минут
Снести ПО	20	10 минут

Для успешного влияния на работу приложения, ваша работа не должна прерываться.

Найти файл

Когда персонаж использует электронное устройство чтобы найти файлы или данные в незнакомой сети, он может совершить проверку Компьютер (Интеллект). Сл и время поиска зависят от размера сети, как показано в таблице.

Размер сети	Сл	Время
ПК	10	1 раунд
Сеть малого офиса	15	2 раунда
Большая офисная сеть	20	1 минута
Огромная корпоративная сеть	25	10 минут

Если проверка успешна, файл найден. При провале файл не найден и нужно выполнить повторную проверку чтоб искать снова. На усмотрение Мастера, после некоторых неудачных попыток возможно, что администратор получит уведомление от программ безопасности.

Удалённое управление устройством

Если герой имеет доступ к устройствам, которые контролируют системы, он может их отключить или изменить их рабочие установки. Сл зависит от характера операции. Если персонаж провалил проверку, система немедленно предупреждает администратора о несанкционированном использовании оборудования. Оповещённый администратор может попытаться идентифицировать взломщика или отключить ему доступ к системе, проводя встречную проверку Интеллекта с использованием инструментов хакера (больше информации смотри в разделе про обход защиты устройств).

Тип операции	Сл	Время
Выключить пассивное управление (включает камеры и дверные замки)	20	1 раунд
Выключить активное управление (включает детекторы движения и сигнализацию)	20	1 раунд
Сбросить параметры удаленного управления	25	1 минута
Смена пароля	25	1 минута

Дополнительные хакерские действия

Есть некоторые действия, которые можно предпринять для взлома сайта:

- **Скрыть следы.** Потратив 1 минуту, можете совершить проверку Интеллекта с использованием инструментов хакера Сл 20 чтобы изменить свои идентификационные метки. Это даст помеху на проверки Интеллекта которые проводит администратор для вашей идентификации. Если вы провалили эту проверку, вы не можете совершать ее снова в течении 8 часов.
- **Доступ через интернет.** Если вы не можете получить физический доступ к устройству, но хотите, то должны сначала найти нужный адрес проверкой навыка Компьютер, а затем пробить защитные системы (если такие есть). Сл выбирает Мастер (найти IP военного суперкомпютера тяжелее IP домашнего ПК).

Транспортные средства

Большинство взрослых персонажей современного мира могут водить наземные транспортные средства. Здесь правила для них и характеристик основных видов.

Правила для транспортных средств

Залезть и вылезть из авто тратит половину вашей скорости. У транспортных средств есть максимальная скорость, выше которой машине не разгонится. И скорость акселерации, которая определяет, насколько машина может ускорится или замедлится за раунд.

Пассажиры. В таблице указано количество маленьких и средних пассажиров (кроме водителя) которые влазят в транспорт. Пассажирский транспорт можно использовать для перевозки дополнительного груза. Каждое неиспользуемое посадочное место позволяет загрузить дополнительно 50 кг груза.

Груз. В таблице указано максимальное количество груза, которое можно загрузить в авто. Вместо груза некоторые машины могут перевозить дополнительных пассажиров, это будет тесно и небезопасно для этих пассажиров. Обычно один дополнительный пассажир заменяет 120 кг фунтов груза.

Порог урона. Транспортные средства невосприимчивы к урону, кроме тех моментов, когда урон равен или превышает порог урона. В таком случае транспорт получает обычный урон. Урон, который ниже порога, считается поверхностным и не уменьшает хиты транспортного средства.

Ускорение

Есть три способа увеличить или уменьшить скорость во время управления автомобилем.

- Водитель может потратить свое действие, чтобы уменьшить или увеличить скорость транспорта до порога скорости акселерации.
- Преуспев в проверке Ловкости Сл 10 водитель может увеличить или уменьшить скорость акселерации вдвое.
- Преуспев в проверке ловкости Сл 15 водитель может увеличить или уменьшить скорость акселерации втрое, позволяя достичь максимальную скорость транспорта за 1 раунд.

Если водитель проваливает любую проверку, он теряет управление транспортным средством.

Управление транспортным средством

В общем управляя транспортными средствами проверок на поддержание контроля не надо. Но есть некоторые действия, вроде тарана или огибания препятствия, во время которых нужно преуспеть в проверке Ловкости или потеряешь контроль.

Потеря контроля

Когда транспорт вышел из под контроля, водитель не может увеличивать или уменьшать скорость. В начале каждого раунда, пока транспорт неконтролируем, водитель должен бросить к8 посмотреть результат в таблице.

к8	
1	Транспорт снижает скорость на скорость акселерации
2	Транспорт заносит влево, снижая скорость на скорость акселерации
3	Транспорт заносит вправо, снижая скорость на скорость акселерации
4	Транспорт крутит волчком, снижая скорость на две скорости акселерации
5	Транспорт выворачивает налево и разбивается
6	Транспорт выворачивает направо и разбивается
7	Столкновение
8	Автомобиль переворачивает во время столкновения, нанося 3к6 дробящего урона в раунд, пока скорость не достигнет 0.

Пока машина не разбилась, водитель может каждый раунд использовать действие для выполнения проверки Ловкости (Сл 10) чтобы восстановить контроль над транспортным средством.

Столкновение

Когда водитель теряет контроль над машиной, обычно случается авария. Когда это происходит, транспортное средство и его пассажиры получают дробящий урон зависящий от скорости движения, и описанный в таблице ниже. Тот кто воспользовался ремнями безопасности, получает половину урона.

За реакцию водитель или пассажиры могут попытаться покинуть авто до столкновения совершив успешную проверку Акробатики Сл 15. При успехе он покидает машину, не получает урон, и считается сбитым с ног.

Урон от столкновения

Скорость столкновения	Урон
30 или меньше	1к8
31-50	2к8
51-70	3к8
71-90	4к8
91-110	5к8
111-130	6к8
131-150	7к8
151-170	8к8
171-190	9к8
191-210	10к8
211-230	11к8
231-250	12к8
251-270	13к8
271-290	14к8
291-310	15к8
311 и выше	16к8

Транспортное средство

Как правило, водитель имеет помеху на броски атаки во время движения автомобиля, и водитель может использовать только одноручное дальнобойное оружие во время движения, такое как пистолет.

- Если водитель или пассажиры хотят совершить атаку дальнобойным оружием или заклинанием, они должны сперва расстегнуть ремень безопасности, что делается бонусным действием.
- Совершая дальнобойную атаку можно прицелится или в машину или в пассажиров.
- Транспортное средство предоставляет пассажирам укрытие наполовину. Также они могут использовать КД транспорта вместо своего (смотря что выше).
- Транспортные средства имунны к психическому и некротическому урону и яду.

Таран

Во время вождения, вы можете действием направить свой транспорт в пространство цели. Совершите одну рукопашную атаку, добавив ваш модификатор Ловкости и бонус мастерства если вы владеете данным транспортным средством. При ударе вы наносите цели дробящий урон и должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл равной 10 или половине урона, смотря что больше, чтобы сохранить контроль над машиной.

Наносимый урон определяется основываясь на пороге урона транспортного средства и модификаторе Ловкости водителя. Например седан таранит другую машину и наносит дробящий урон 1к8 + модификатор Ловкости водителя.
Если вы тараните статичный объект используйте урон столкновения для определения нанесённого урона. На усмотрение Мастера остаётся то, повреждается ли при таране авто, и как сильно.

Хиты транспорта

Транспортное средство с 0 хитов считается неработоспособным. Если хиты транспорта снижаются ниже 0, до уровня равного отрицательному максимуму хитов транспорта, то авто загорается, и всем, кто проходит через пространство авто или начинает свой ход в нём, наносится 4к6 урона огнём.

Ремонт транспорта

Ремонтировать транспортное средство можно в автомастерской, использую инструменты механика. Каждый день починки вы восстанавливаете хиты равные 1 + модификатор Интеллекта, и тратите 20 зм на материалы и трудозатраты.

Транспортное средство

Название	Цена	Макс. скорость	Скорость акселерации	Пассажиры	Груз	КД	Хиты	Порог урона
Мотоцикл	1,000 зм	270 фт.	90 фт.	1	50 фнт.	13 + мод. Ловкости	22	—
Седан	3,000 зм	255 фт.	85 фт.	4	300 фнт.	13 + мод. Ловкости	40	8
Спорткар	8,000 зм	315 фт.	105 фт.	1	200 фнт.	13 + мод. Ловкости	34	8
Внедорожник	4,000 зм	210 фт.	70 фт.	4	500 фнт.	14 + мод. Ловкости (макс. 2)	50	10
Пикап	4,000 зм	180 фт.	60 фт.	3	1600 фнт.	14 + мод. Ловкости (макс. 2)	50	8
Фургон	4,000 зм	165 фт.	55 фт.	8	4800 фнт.	13 + мод. Ловкости (макс. 2)	50	8
Грузовик	8,000 зм	120 фт.	40 фт.	2	33000 фнт.	15	70	10
БТР	15,000 зм	180 фт.	60 фт.	13	250 фнт.	16 + мод. Ловкости (макс. 2)	70	12

Часть 3: Опции персонажа

Черты

Автомеханик

Потратив много времени, осматривая и чиня машины, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете владение инструментами механика.
- Всякий раз, когда вы ремонтируете поврежденный автомобиль, вы восстанавливаете в день дополнительное количество повреждений, равное половине вашего бонуса мастерства.

Инженер

Благодаря обширной работе и общему пониманию принципов работы электронных устройств, вы получаете следующие преимущества.

- Увеличьте значение Интеллекта на 1, до максимума 20.
- Вы получаете владение набором инженера. Вы получаете преимущество на проверки Интеллекта сделанные для диагностики и починки электронных или механических устройств.

Эксперт-водитель

Вы крутили баранку дольше, чем любой другой, так что получаете следующие преимущества:

- Вы получаете владение транспортом (автомобили).
- Всякий раз, когда вы совершаете проверку Ловкости чтоб ускорится или сделать манёвр, например, уклонение от препятствия или не поддаться тарану, вы можете добавить удвоенный бонус мастерства.

Стрелок

Требования:Владение хотя бы одним огнестрельным оружием.
Благодаря обширной практике применения огнестрельного оружия вы получаете следующие преимущества:

- Находясь в 5 футах от враждебного существа, вы не получаете помех на дальние атаки огнестрельным оружием.
- Один раз в раунд, когда вы атакуете огнестрельным оружием, вы можете перезарядить его без затраты действий.

Сапёр

Вы обладаете богатым опытом с разнообразнейшими взрывчатками, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Ловкости на 1, до максимума 20.
- Вы получаете владение навыком Взрывчатка.
- Вы всегда понимаете Сл обезвреживания мины, бомбы или иного подобного предмета.

Часть 4: Новые заклинания

Некоторые из представленных здесь заклинаний имеют специальный тэг: техномагия. Эти заклинания сотворяются как обычно, но их магия специально создана для взаимодействия с компьютерными системами и электронными устройствами.

Заговоры (0 круг)

Арканное граффити
Сбой
Мультипаспорт

Сбой

1 круг

Размагничивание
Питание устройства
Машинная невидимость
Непогрешимое реле
Удалённый доступ

2 круг

Тело взломщика
Считывание данных
Трансляция текста

Мистическое хакерство
Цифровой фантом

Найти транспорт

3 круг

Электромагнитный импульс
Отключение

Выведение из строя
Невидимость для камер
Зашита от баллистики

4 круг

Прогулка по проводам

Призвать инфобота
Синхронность
Бэкдор системы

5 круг

Мгновенное подключение
Синхронность
Общение с городом
Отключение

Описание заклинаний

Арканное граффити

Заговор, Вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

Это заклинание позволяет вам написать вашу персональную руну или короткое сообщение, запись должна быть не больше полуметра в высоту, содержать не больше шести слов, и располагаться на неживом существе или предмете. Надпись может быть видимой или невидимой. Заклинание позволяет выгравировать слова на любом материале, (включая камень и металл) не нанося вреда материалу. Если создается невидимое граффити, сотворение любого заклинания в пределах 30 футах от граффити, заставляет слова стать видимыми на 5 раундов.

Тело взломщика

2 круг, Иллюзия (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (10-футовый радиус)
Компоненты: В, С, М (крышка объектива камеры)
Длительность: 1 минута

Вы создаёте вокруг себя волшебную область, которая подавляет все механические и электронные сигналы тревоги, тревожные датчики и прочую сигнализацию типа датчиков движения, инфракрасных датчиков, детекторов давления, фотоэлектрических элементов. Все типы сигнализации не работают и не передают сигнал на пульт. Устройства видеонаблюдения обрывают трансляцию изображения в момент попадания в поле действия заклинания.

Считывание данных

2 круг, Прорицание (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы проводите пальцем по любому считываемому машиной источнику данных (штрих-коду, компьютерному диску, флешке, любому другому похожему накопителю) и понимаете содержание информации. Вы получаете данные также, как если бы получали через соответствующий накопителю механизм. Например если вы считывали флешку с музыкой, вы слышите музыку в голове. Если вы считывали файл текстового документа, вы визуализируете и читаете изображения страниц. Если вы считывали штрихкод, вы видите серийный номер, информацию о цене, или другие зашифрованные в него данные.
Количество времени, необходимое для получения данных соответствует тому, которое понадобилось бы для потребления этих данных стандартным способом. Обычно для прочтения двух страниц нужна одна минута.
Это заклинание не декодирует зашифрованные данные. Без кода шифрования зашифрованные документ или файл отобразится в виде, казалось бы, случайной строки символов. Однако, если вы знаете код шифрования, вы можете читать зашифрованные данные с помощью этого заклинания.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 или 4 уровня, вы можете поддерживать концентрацию на заклинании до 10 минут. Когда вы используете ячейку 5 уровня или выше, вы поддерживаете концентрацию на заклинании до часа.

Размагничивание

1 круг, Преобразование (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Длительность: Мгновенная

Касаясь одного устройства, что содержит электронные файлы, такие как компьютер, внешний жёсткий диск или флешка, вы стираете все файлы на устройстве.

Электромагнитный импульс

3 круг, Воплощение (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Творя это заклинание вы создаёте мощную вспышку энергии, которая разрушает электронные схемы в 20-футовом кубе. Любой компьютер, телефон, телевизор, или другое устройство с процессором внутри сразу перестаёт функционировать, а содержимое жестких дисков и иных носителей данных разрушается. Электромагнитный импульс воздействует только на устройства с большим количеством микросхем, не на всё, что использует электричество. Простые устройства продолжают работать, хотя часть их функций могут быть нарушены. Автомобили продолжают движение, хотя их двигатели работают более грубо из-за отсутствия электронных отладок. Авто с электронной системой зажигания не заводятся. Вещи, на которые подействовало это заклинание можно починить набором инженера.

Сбой

Заговор, Преобразование (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (маленький магнит)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Этот заговор заставляет одно устройство вести себя беспорядочно и прерывисто, игнорируя любые попытки взять его под контроль. Кассовые аппараты показывают случайные цены и раз за разом открывают ящики для денег. Эскалаторы ускоряются вперед и внезапно движутся назад. Банкоматы и вендинговые машины высвечивают случайные балансы случайных клиентов и выдают квитанции, но не деньги.
Невозможно описать влияние *Сбоя* на каждое из современных устройств. В целом машина ведет себя так, будто кто-то случайным образом стукает по кнопкам и иным манипуляторам. Попытка выключить устройство, на которое действует *Сбой* проваливается, поскольку цепи отключения не работают. Отключение источника питания (например вилки из розетки) приводит к отключению устройства через 1к4 раунда, и прекращению заклинания. Этот заговор не выключает приборы (например камера может работать с помехами и рябью, но будет продолжать снимать, а дверь с электронным замком под действием этого заговора нельзя открыть, пока заговор активен).

Мгновенное подключение

5 круг, Вызов (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (устройство подключённое к интернету, стоимостью не менее 100 зм)
Длительность: Мгновенная

При помощи софта для обмена мгновенными сообщениями вы физически перемещаете субъектов и объекты из одного места в другое. Если несколько желающих существ возьмутся за руки, став кругом, заклинание сможет захватить до восьми существ. Минимум одно из этих существ должно касаться компьютера с активным подключением к интернету. Цели должны быть отправлены на компьютер, который сейчас активен и в сети. Мгновенное появление целей заклинания в точке прибытия, в которой находится приёмное устройство, застает врасплох тех, кто находится в том месте.
Вы должны были когда-либо видеть принимающее устройство в течение не меньше 1 минуты с 5 футов или меньше, чтобы иметь возможность нацелить заклинание на устройство. Если устройство имеет некую защиту (или одно из устройств находится в защищённой сети), заклинание не может быть наложено, пока защита не будет отключена, (дополнительная информацию о отключении защиты в главе "Использование электронных устройств").

Машинная невидимость

1 круг, Иллюзия (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (стеклянная линза, на которую дышит паром заклинатель)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Существо или объект, к которому вы прикоснулись, не может быть обнаружено видеокамерами, электронными датчиками, детекторами или другими высокотехнологичными устройствами обнаружения, в течении всей длительности заклинания. Всё что несёт или носит цель, невидимо, пока находится в контакте с целью заклинания. Цель видима для обычного зрения.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 и выше, вы можете выбрать одно дополнительное существо, за каждый уровень ячейки выше первого.

Мультипаспорт

Заговор, Иллюзия
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (небольшая карточка или листок бумаги)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь небольшого листочка бумаги или карточки, который становится действующим удостоверением личности, туда, куда вы хотите. На карте будут ваше имя, фотография, и иные данные, которые ожидает увидеть тот, кто будет проверять документ. Однако он достоверен только визуально и не содержит читаемых машинами данных или иных электронных кодировок. Это заклинание не может подделать электронный ключ.

Питание устройства

1 круг, Преобразование (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы касаетесь электрического или механического устройства, которому требуется источник питания. На время действия заклинания устройство функционирует так, будто запитано нормальным образом. Это заклинание влияет на бытовые, или ручные устройства, или на обычные транспортные средства. Заклинание не может действовать на большие или технически сложные устройства.

Трансляция текста

2 круг, Преобразование (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Неограниченная
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы заставляете текстовое сообщение до 25 слов, появится на экране электронного устройства, которое в принципе способно отобразить такое сообщение (смартфон, планшет, компьютер и т.п.). Если устройство включено, сообщение появляется немедленно, в иных случаях сообщение появится, как только устройство включат. Сообщение остаётся на экране до прочтения, затем исчезает, не оставляя электронных записей о его появлении. Вы можете оставлять сообщения только на тех устройствах, которые когда либо видели.

Отключение

3 круг, Преобразование (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (клавиши CONTROL, ALT и DELETE с компьютерной клавиатуры)
Длительность: 1 минута

Это заклинание отключает все электронные устройства в 15 - футовом радиусе, центр которого должен находится на точке, которую вы видите. Когда заклинание оканчивается, устройства продолжают работать так, будто их работа не прерывалась.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, радиус увеличивается на 15 футов за каждый уровень ячейки выше 3.

Синхронность

5 круг, Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь существа и оно ощущает, как реальность немного смещается так, чтобы работать в его пользу. Цель не испытывает излишних задержек. Светофоры на её пути всегда зеленые, лифты ожидают на нужном этаже, а такси всегда рядом. Цель может на полной скорости бежать сквозь плотную толпу, а атаки провоцируемые перемещением цели имеют помеху.
Синхронизация так же дает преимущество на проверки Скрытности, т.к. цель всегда находит подходящие укрытие рядом если необходимо. Дополнительно у цели преимущество на все проверки связанные с вождением транспорта.
В случае когда два существа находятся под действием Синхронизации и соревнуются в чем либо описанном выше друг с другом, они соревнуются в проверке Харизмы каждый раз когда эффекты заклинания *Синхронизация* на них пересекаются.

Прогулка по проводам

4 круг, Вызов (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Это заклинание мгновенно переносит до шести желающих существ по вашему выбору, которых вы видите и которые находятся в пределах радиуса, в место, куда вы звоните. На телефонный звонок должны ответить (существо или автоответчик), и работает это только через открытую линию. Вы появляетесь возле аппарата (в 5 футах), остальные переносимые заклинанием существа появляются возле вас.

Мистическое хакерство

2 круг, Преобразование (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (хакерские инструменты)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы получаете преимущество на все проверки Интеллекта при использовании хакерских инструментов для взлома программного шифра или онлайн безопасности при использовании незнакомой системы. Это заклинание также позволяет вам преодолеть защитные заклинания 2 круга и ниже проверкой Интеллекта при использовании хакерских инструментов против Сл спасброска читающего заклинание.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы можете попытаться контратаковать заклинание, установленное для защиты чужой системы если круг этого заклинания равен или меньше круга используемого вами.

Общение с городом

5 круг, Прорицание (ритуал)
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы ненадолго становитесь едины с городом и получаете знание о вашем окружении.
На поверхности это заклинание даёт вам знание о зоне в радиусе полутора километров от вас. В канализации или других подземных зонах вы получаете знание о зоне в радиусе 180 метров (600 футов) от вас.
Вы мгновенно получаете информацию о максимум трех параметрах о зоне из списка ниже:
• Ландшафт и наличие воды.
• Превалирующие постройки, растения, животные или разумные существа.
• Могущественные (ПО 1 и выше) феи, исчадия, небожители, элементали или нежить.
• Места влияния других планов существования и точки проявления инкарнума.
• Электрические потоки, беспроводные сигналы, активные транзитные линии и железнодорожные пути.
К примеру вы можете обнаружить местоположение сильного нежити, расположение большого источника электроэнергии или помех, и расположение местных парков.

Призыв инфобота

4 круг, Вызов (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

Вы касаетесь одного компьютеризированного прибора или компьютерной системы и призываете в него умного бота, который представляет собой полу разумную программу с навыками и способностями владения компьютерами зависящими от ваших. Пока действует заклинание, вы бонусным действием можете заставить бота выполнить задачу с прибором или системой в которую он призван, которая иначе бы потребовала затрат целого действия. Бот проходит проверки интеллекта используя ваш навык мастерства и ваши показатели навыков (включая владение хакерскими инструментами).

Вы имеете телепатическую связь с ботом, на расстоянии до 500 футов от прибора или системы куда бот был призван. Если вы покинули пределы телепатической связи то бот пропадет через 2к4 раунда, как бы если бы закончилось время действия заклинания. Если вы успеете вернуться в пределы телепатической связи, связь мгновенно восстанавливается и заклинание продолжает поддерживаться.
Бот привязан к системе или прибору в которую призван и остается там пока действие заклинания не закончится или он не будет развеян.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, длительность увеличивается до 1 часа. Дополнительно пределы телепатической связи увеличиваются до 300 метров (1000 футов), так же если вы покидаете эту зону – бот не исчезает а продолжает выполнять последнюю выданную ему задачу.

Цифровой фантом

2 круг, Ограждение (техномагия)
Время подготовки: 1 действие
Дальность: На себя
Компоненты: В, С, М (кусок медного провода)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Это заклинание активно прячет ваше присутствие в компьютерной системе. На длительность заклинания вы и все другие пользователи вашей локальной сети на ваш выбор получают +10 к проверкам Интеллекта чтобы избежать обнаружения администраторами, инфоботами, отслеживающими программами и т.д. Когда вы и ваши избранные пользователи покидают систему в которой вы работаете во время действия заклинания все следы вашего присутствия в системе стираются.

Найти транспорт

2 круг, Вызов
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов

Вы вызываете дух, принимающий форму невоенного наземного автомобиля на ваш выбор, появляющийся в свободном месте в радиусе. Этот транспорт ничем не отличается от обычного, кроме своего божественного, фейского или демонического происхождения (на ваш выбор). Вы имеете сверхъестественную связь с призванным автомобилем, которая позволяет вам водить лучше чем вы обычно способны. Пока вы водите призванную машину, вы считаетесь владеющим вождением этим типом транспорта и удваиваете ваш бонус мастерства при проверках, связанных с вождением. Пока вы за рулем, вы можете накладывать заклинания, накладываемые только на вас и на ваш автомобиль. Если машина опустится до 0 хитов она исчезает, не оставляя никакой физической формы. Вы также можете отозвать ее, используя
действие. Вы не можете единовременно призвать более одной машины.)
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы можете призвать невоенный водный транспорт, способный вместить до 6 средних существ. Если вы используете ячейку 5 круга или выше вы можете призвать невоенный воздушный транспорт, способный вместить 10 средних существ. Если вы используете 7 круг, вы можете призвать любой транспорт с одобрения Мастера.

Сбить настройки

3 круг, Очарование (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Это заклинание заставляет электрические приборы вести себя не адекватно, использовать подобные приборы становится невозможно. Каждый электрический прибор в сфере радиусом 10 футов от точки которую вы выбрали в качестве центра для заклинания. Прибор который не находится у существа автоматически подвергается эффекту этого заклинания. Если прибор находится у существа, то оно должно пройти проверку спас броска Мудрости или прибор будет подвержен эффекту заклинания.
В начале каждого вашего хода, бросьте к6 для каждого прибора под действием заклинания для того что бы определить его поведение. Если не сказано иное то это поведение длится до начала вашего следующего хода пока заклинание действует.

1: Прибор выключается и должен быть перезапущен. Не совершайте бросков для этого прибора пока он не будет перезапущен.

2-4: Прибор не работает.

5: Прибор испускает мощный электрический заряд, подвергая его носителя (если таковой есть) и одно случайное существо в пределах 5 футов от него электрическому шоку. Каждое подвергнувшееся этому воздействию существо должно пройти проверку Ловкости, получая урон электричеством 6к6, или половину этого урона при успехе.

6: Прибор функционирует нормально.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, радиус сферы зоны действия заклинания увеличивается на 5 футов за каждый круг ячейки выше 3.

Непогрешимое реле

1 круг, Прорицание (техномагия)
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (мобильный телефон)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

С помощью этого заклинания вы можете выбрать целью любое существо, с которым вы недавно говорили, до тех пор пока вы оба на одном плане существования. Когда вы произносите заклинание, ближайший функционирующий телефон или подобное устройство связи в радиусе 100 футов от цели начинает звонить. Если подходящего устройства нет, заклинание проваливается. Цель должна сделать успешный спасбросок Харизмы или быть вынужденным поднять трубку. После того как связь налажена, она остается кристально чистой и не может быть прервана до того как закончится разговор или длительность заклинания. Вы можете закончить разговор в любое время, но цель должна сделать успешный спасбросок Харизмы чтобы закончить его.

Вкл./Выкл.

заговор, Преобразование (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Этот заговор позволяет вам активировать или деактивировать любое электронное устройство в дальности действия, до тех пор пока у устройства есть чётко обозначенные функции включения и выключения, легкодоступные снаружи устройства. На любое устройство, которому необходимо программное выключение или включение не будет работать вкл/выкл.

Невидимость для камер

1 круг, Прорицание (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек чёрной бумаги)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

До четырёх существ по вашему выбору в радиусе действия заклинания становятся невидимыми для камер и других электрических сенсоров, пока действует заклинание. Все что надето на существо или переносится им так же становится не видимо. Однако цели все еще видимы для обычного зрения.

Защита от пуль

3 круг, Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (гильза)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Это заклинание зачаровывает плоть цели так, что она сопротивляется воздействию пуль. До конца действия заклинания, цель получает сопротивление ко всему немагическому баллистическому урону.

Удалённый доступ

1 круг, Преобразование (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

Вы можете использовать любое устройство на расстоянии дальности так, словно оно у вас в руках. Это не эффект телекинеза. Скорее, это заклинание позволяет вам симулировать механические функции устройства электронно. Вам доступны только те функции устройства, которые были бы доступны при использовании вручную. Вы можете использовать удалённый доступ только с одним устройством единовременно.

Отключение

5 круг, Преобразование (техномагия)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Это заклинание выключает все электрические приборы в зоне действия если они не находятся у существа или под его

прямым контролем. Если приспособление же прибор находится у существа или под его прямым контролем, то существо должно пройти проверку Телосложения для того что бы предоставить отключение этого прибора. Пока действует это заклинание ни один прибор в зоне не может быть запущен или перезапущен.

Бэкдор системы

5 круг, Преобразование (техномагия)
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (инструменты хакера)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Это заклинание позволяет вам обойти защиту системы и создать логин в чужой системе. Этот логин дает вам возможности уровня администратора на любом компьютере не зачарованном техномагией. Логин побеждает любое заклинание техномагии 3 круга или ниже. Как только время действия заклинания заканчивается, логин и все привилегии стираются из системы. Однако в логах остается информация об активности пользователя, хотя личность пользователя не может быть определена.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, вы можете обойти любое техномагическое заклинание которое равно или ниже по кругу использованной вами ячейки.

Силовая броня

5-й круг, Ограждение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: С, М (изумрудное кольцо стоимостью не менее 3000 зм)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пластины мерцающего сжатого света возникают на вашем теле, формируя комплект силовой брони. Пока заклинание активно вы получаете следующие преимущества:
• Ваш КД становится равен 18, если только до этого не был выше.
• Вы получаете 20 временных хитов, которые исчезают когда заклинание заканчивается.
• Ваш размер становится Большим, если до того он был меньше.
• Весь дробящий, колющий и рубящий урон по вам снижается на 5.
• Вы получаете преимущество на все проверки и спасброски Силы.
• Броня имеет маску и дыхательный комплект, защищая вас от ядовитых газов или действия вакуума.
• Броня имеет два встроенных боевых кулака. Вы считаетесь владеющим этим оружием. Кулаки имеют досягаемость 10 футов и наносят дробящий урон 2к12 + ваш модификатор заклинательной характеристики.
• Совершая действие атаки в свой ход, вы можете атаковать дважды. Вы игнорируете это преимущество, если у вас уже есть аналогичная способность, например дополнительная атака воина.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, вы получаете на 10 временных хитов больше за каждый уровень ячейки выше 5.

Часть 5: Существа

В этой главе представлено несколько новых существ, с которыми ваши игроки столкнуться во время своих приключений в сеттинге современности.

Городской страж

Подобно тому, как энты защищают леса, городские стражи защищают города от внешних угроз. Большую часть времени эти металлические конструкции спят, ожидая сигнала о том, что город находится в опасности, так что увидеть их можно лишь во время катастроф и масштабных бедствий.

Природа конструкта. Городской страж не нуждается в воздухе, еде, воде и сне.

Городской страж

Большой конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 60 (8к8 + 24)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление к урону дробящий, колющий, и рубящий от немагического оружия, если оно не адамантиновое.
Иммунитет к урону силовым полем, некротический, яд
Иммунитет к состояниям Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Ошеломлённый.
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Понимает язык родного города, но не говорит
Опасность 4 (1100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока городской страж остаётся неподвижным он неотличим от обычной статуи.
Сопротивление магии. Городской страж имеет преимущество на спасброски от заклинаний и другим магическим эффектам.
Регенерация. Городской страж восстанавливает 5 хитов в начале хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Городской страж совершает две атаки кулаками.
Кулак: Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Урон 13 (2к8 + 4) дробящий урон.

Реакции

Магический щит. Городской страж добавляет +2 к КД против одной атаки или заклинания, попадающих по нему. Чтобы сделать это городской страж должен видеть атакующего.

Приложение А: Неигровые персонажи

Водитель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаная куртка)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки один любой язык
Опасность 1/8 (25 опыта)

Водитель эксперт. Всякий раз когда водитель совершает проверки Ловкости чтобы ускорить ход или сделать маневр для уклонения от препятствия или сопротивление тарану он получает бонус +4 к этому броску.

Действия

Выкидной нож. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. одна цель. Попадание 4 (1к4+2) колющего урона.

Водители включают таксистов, и других обычных людей с опытом вождения автомобилей и мотоциклов.

Наёмный убийца

Средний гуманоид (любая раса), мировоззрение любое недоброе

Класс Доспеха 16 (скрытый жилет)
Хиты 78 (12к8 + 24)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Лов +7, Инт +5
Навыки Акробатика +7, Обман +4, Восприятие +4,
Скрытность +11
Снижение повреждений Колющий урон от огнестрельного оружия уменьшаются на 2
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Родной и ещё один дополнительный язык
Опасность 8 (3900 опыта)

Убийство. В своём первом ходу наёмный убийца совершает с преимуществом броски атаки по существам, которые ещё не совершали ход. Все попадания наёмного убийцы по захваченным врасплох существам являются критическими попаданиями.
Увёртливость. Если наёмный убийца подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, наёмный убийца вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.
Скрытая атака (1/ход). Наёмный убийца причиняет дополнительный урон 14 (4к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника наёмного убийцы, и наёмный убийца совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Наёмный убийца совершает три атаки из скрытого лёгкого пистолета.
Beretta Nano. Дальнобойная атака оружием: +7 на попадание, дистанция 60/180 фт., одна цель. Попадание 9 (2к4 + 3) колющего урона.
Карманный нож. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание 5 (1к4 + 3) колющего урона, и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 15, получая 24 (7к6) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе.

Наёмный убийца - это ассасин заключивший договор на убийство конкретной личности или группы людей. Данное соглашение является незаконным, и обычно оно включает некоторую форму оплаты, денежный или иной.

Снайпер

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (скрытый жилет)
Хиты 75 (10к8 + 30)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Акробатика +6, Восприятие +5
Снижение повреждений Колющий урон от огнестрельного оружия уменьшаются на 3
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Один любой язык
Опасность 3 (700 опыта)

Глаз снайпера (3/день). Бонусным действием снайпер может добавить 1к10 урона к следующей атаке из снайперской винтовки.

Действия

Мультиатака. Снайпер совершает две атаки из снайперской винтовки.
СВД. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 180/540 фт., одна цель. Попадание 14 (2к10 + 4) колющего урона.
Sig Sauer P238. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 60/180 фт., одна цель. Попадание 10 (2к6 + 4) колющего урона.

Снайпер - меткий стрелок, что работает в тесном визуальном контакте с врагом и стреляет в них из скрытого положения или расстояния, превышающие вражеские способности для обнаружения. Они обычно имеют специализированную тренировку и используют высокоточные винтовки и оптику.

Силы правопорядка

Силы правопорядка - обобщающий термин, часто используемый для описания уставных организаций с военными, полувоенными или внутренними силами охраны.

Офицер полиции

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (скрытый жилет)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Восприятие +5, Убеждение +5
Снижение повреждений Колющий урон от огнестрельного оружия уменьшаются на 3
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Один любой язык
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Мультиатака. Полицейский офицер совершает две дальнобойные атаки с лёгкого пистолета.
Полицейская дубинка. Рукопашная атака оружием: +4 на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание 5 (1к6+2) дробящего урона.
Глок-19. Дальнобойная атака оружием: +4 на попадание, дистанция 60/180 фт., одна цель. попадание: 8 (2к6 +2) колющего урона.

Офицеры полиции почти всегда первые там, где кто-то вызывал полицию или где они нужны. Они сражаются до последнего чтобы защитить их город.

Полицейский подавитель беспорядков

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (облегчённый жилет, тактический щит)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+1)	10 (+0)

Навыки Запугивание +5, Убеждение +5
Снижение повреждений Колющий урон от огнестрельного оружия уменьшаются на 6
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Один любой язык
Опасность 1 (200 опыта)

Тактика стаи. Полицейские подавители беспорядков совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

Действия

Мультиатака. Полицейский подавитель беспорядков совершает 2 рукопашные атаки.
Металлическая дубинка. Рукопашная атака оружием: +4 на попадание, досягаемость 5 фт., Попадание: 5 (1к6 +2) дробящего урона.
Граната со слезоточивым газом. Дальнобойная атака оружием: +4 на попадание, дистанция 30/60 фт., одна цель. Один раунд спустя после приземления, она испускает облако слезоточивого газа, создавая сильно заслонённую область в радиусе 20 футов, и любое существо, начинающее свой ход в газе, считается ослеплённым и должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15 или стать недееспособным до начала своего следующего хода.

Полицейские подразделения по борьбе с беспорядками контролируют, разгоняют и задерживают людей, которые вовлечены в беспорядки, демонстрации, митинги или протесты, используя щиты и нелетальное оружие против бунтующих.

Силы быстрого реагирования

Вооружение сил быстрого реагирования
Подразделения быстрого реагирования варьируют свое оружие и оборудование в зависимости от ситуации куда их отправляют. Например вы можете заменить лёгким бойцам оружие на тактический дробовик или штурмовую винтовку. Для тяжёлых бойцов вы можете заменить тактический дробовик на штурмовую винтовку или лёгкий пулемет.
Вы можете так же добавить пластиковую взрывчатку, гранаты со слезоточивым газом и аксессуары для оружия (например глушитель и парализующие патроны дробовику) если они необходимы.

Тяжёлый боец быстрого реагирования

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (штурмовой комплект брони)
Хиты 112 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Сил +7, Лов +5, Тел +4
Навыки Атлетика +5, Запугивание +10
Сопротивление урону Колющий урон от огнестрельного оружия и режущий урон
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки любой один язык
Опастность 5 (1800 опыта)

Действия

Мультиатака Тяжёлый боец быстрого реагирования совершает три дальнобойные атаки.
Benelli M4 Super 90. Дальнобойная атака оружием: +7 на попадание 30/90 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к8+4) колющего урона.
Светошумовая граната. Дальнобойная атака оружием: Дистанция 30/60 фт. Каждое существо в пределах 20 футов от точки приземления гранаты должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, при провале получая нелетальный урон 2к6 излучением и 2к6 звуком, и становясь глухим и ослеплённым до конца следующего хода бойца. При провале на 5 и более существо также становится оглушённым. При успехе существо получает лишь половину урона и не претерпевает других эффектов.

Тяжёлые бойцы - элита в составе группы быстрого реагирования. Каждый из них служил в подразделениях группы быстрого реагирования много лет, они очень опытны и хорошо обучены, с самой лучшей бронёй и вооружением. Лёгкие бойцы вызываются когда обычные силы полиции не могут справиться с ситуацией и ситуация требует специального оружия и подготовки. У них хорошее снаряжение, больше защиты и огневой мощи чем у полиции.

Лёгкий боец быстрого реагирования

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (тактический жилет)
Хиты 52 (8к8+16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Спасброски Тел +4, Муд +2
Навыки Восприятие +5, Убеждение +5
Сопротивление урону Колющий урон от огнестрельного оружия
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Лёгкий боец быстрого реагирования совершает две дальнобойные атаки пистолетом-пулемётом.
Узи. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/240 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к8 +3) колющего урона.
Светошумовая граната. Дальнобойная атака оружием: Дистанция 30/60 фт. Каждое существо в пределах 20 футов от точки приземления гранаты должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, при провале получая нелетальный урон 2к6 излучением и 2к6 звуком, и становясь глухим и ослеплённым до конца следующего хода бойца. При провале на 5 и более существо также становится оглушённым. При успехе существо получает лишь половину урона и не претерпевает других эффектов.

Охранник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (скрытый жилет)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2
Снижение повреждений Колющий урон от огнестрельного оружия уменьшаются на 3
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Один любой язык
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Металлическая дубинка. Рукопашная атака оружием: +3 на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание 5 (1к6+1) дробящего урона.
Электрошокер. Дальнобойная атака оружием: +4 на попадание, дистанция 15/35 фт., одна цель. Урон: 2 (1к4) электрического урона и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или будет парализована до начала следующего хода охранника.

Элитный охранник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (облегчённый жилет)
Хиты 33 (5к8 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +4
Снижение повреждений Колющий урон от огнестрельного оружия уменьшаются на 3
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Мультиатака. Элитный охранник совершает две атаки.
Металлическая дубинка. Рукопашная атака оружием: +6 на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание 5 (1к6+3) дробящего урона.
Форт-221. Дальнобойная атака оружием: +6 на попадание 100/300 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к8 +3) колющего урона.

Частный охранник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (облегчённый жилет)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2
Снижение повреждений Колющий урон от огнестрельного оружия уменьшаются на 3
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Один любой язык
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Металлическая дубинка. Рукопашная атака оружием: +4 на попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание 5 (1к6+2) дробящего урона.
Электрошокер. Дальнобойная атака оружием: +4 на попадание, дистанция 15/35 фт., одна цель. Урон: 2 (1к4) электрического урона и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или будет парализована до начала следующего хода охранника.
Пистолет П-96. Дальнобойная атака оружием: +5 на попадание 20/60 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к4 +3) колющего урона.

Охранники включают в себя любого охранника в магазинах, банках и других общественных местах. Обычно они первые, кто вызывает полицию для прикрытия.

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И АРХЕТИП | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА И СУБ-РАСА | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | УРОВЕНЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

СИЛА

ЛОВ

ТЕЛ

ИНТ

МУД

ХАР

- ○ ___ Сила
- ○ ___ Ловкость
- ○ ___ Телосложение
- ○ ___ Интеллект
- ○ ___ Мудрость
- ○ ___ Харизма

СПАСБРОСКИ

- ○ ___ Атлетика (Сил)
- ○ ___ Акробатика (Лов)
- ○ ___ Анализ (Инт)
- ○ ___ Оккультные науки (Инт)
- ○ ___ Восприятие (Муд)
- ○ ___ Взрывчатка (Инт)
- ○ ___ Выступление (Хар)
- ○ ___ Выживание (Муд)
- ○ ___ Обман (Хар)
- ○ ___ Знание улиц (Инт)
- ○ ___ Проницательность (Муд)
- ○ ___ Скрытность (Лов)
- ○ ___ Компьютеры (Инт)
- ○ ___ Ловкость рук (Лов)
- ○ ___ Медицина (Муд)
- ○ ___ Наука (Инт)
- ○ ___ Убеждение (Хар)
- ○ ___ Уход за животными (Муд)
- ○ ___ Инженерия (Инт)
- ○ ___ Запугивание (Хар)

ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ДРУГИЕ УМЕНИЯ & ЯЗЫКИ

КЛАСС БРОНИ | **ИНИЦИАТИВА** | **СКОРОСТЬ**

Максимум хитов

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего

КОСТЬ ХИТОВ

УДАЧНЫЕ ○○○

ПРОВАЛЬНЫЕ ○○○

ПОПЫТКИ СТАБИЛИЗАЦИИ

ОСОБЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

НЕДОСТАТКИ

ОРУЖИЕ	АТК БОНУС	УРОН/ТИП

АТАКИ & ЗАКЛИНАНИЯ

мм

см

зм

пм

пр

БЫСТРЫЙ ДОСТУП

ОСОБЕННОСТИ & ЧЕРТЫ

ИМЯ ПЕРСООНАЖА

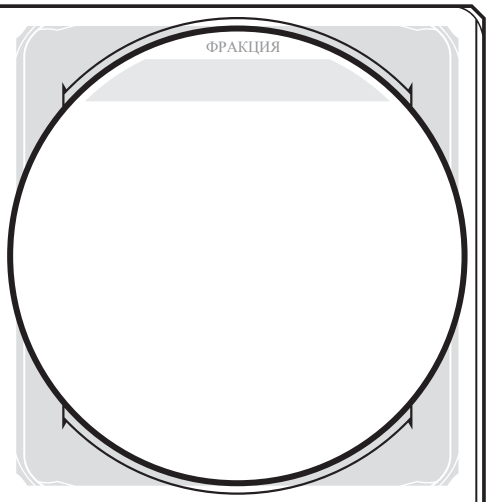
ВОЗРАСТ | РОСТ | ВЕС

ГЛАЗА | КОЖА | ВОЛОСЫ

БОЛЕЗНИ И ТРАВМЫ

Ранг во фракции

ФРАКЦИЯ



СОЮЗНИКИ & ОРГАНИЗАЦИИ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ & ЧЕРТЫ

РАЗНОЕ

СОКРОВИЩА

класс заклинателя

базовая характеристика

Сл спасения

бонус атаки заклинанием

0 заговоры

уровень заклинаний

кол-во ячеек | потрачено ячеек

1 2 0

подготовлено

название заклинания

2

3

4

5

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.